DEATHWATCH™

FALLING STAR

CREDITS

Lead Developer

Max Brooke

Writing and Development

John Dunn

Editing and Proofreading

Jim Jacobson and Shannon Roberts

Managing RPG Producer

Chris Gerber

Graphic Design Manager

Brian Schomburg

Cover Art

David Griffith

Interior Art

Neil Roberts and the Games Workshop Design Studio.

Managing Art Director

Andy Christensen

Production Management

Eric Knight

Executive Game Designer

Corey Konieczka

Executive Producer

Michael Hurley

Publisher

Christian T. Petersen

Games Workshop

Licensing Managers

John French and Graeme Nicoll

Head of Licensing

Jon Gillard

Games Workshop Business and Legal Advisor

Andy Jones

Head of Intellectual Property

Alan Merrett

Ulisses North America, LLC
8225 Sedona Sunset Drive
Las Vegas
NV 89128

Warhammer 40,000: Falling Star © Copyright Games Workshop Limited 2017. Deathwatch, the Deathwatch logo, GW, Games Workshop, Space Marine, 40k, Warhammer, Warhammer 40,000, 40,000, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. Ulisses Spiele, Ulisses North America, and their logos are trademarks of Ulisses Spiele. All rights reserved to their respective owners.

For more information about the **Deathwatch line, free downloads,**
answers to rule queries, or just to pass on greetings, visit us online at
www.ulissesnorthamerica.com

ГИБЕЛЬ УТЕШЕНИЯ

«У нас есть праведная задача и конечная цель. Дело не в громкой славе, а только в долге».

- Капитан Караула Хролт Фангтакер

Падающая звезда - это приключение для **Deathwatch**, написанное для **GenCon Indy 2013**. Это один из четырёх модулей, рассказывающих о судьбе имперского мира Утешение. Каждый из них – самостоятельное готовое приключение, и игроки могут пройти все четыре модуля, чтобы уловить связь между происходящими на планете событиями. В этом подразделе кратко описаны все четыре приключения – это поможет ведущему, что собрался водить несколько из них, увидеть возможные точки пересечения.

Новые связи

«Новые связи» – это приключение для **Black Crusade**, что рассказывает о группе еретиков, уверовавших в пророчество Многоглазой, жуткого оракула Хаоса. Губительные силы нашептали ей, что Утешение сгорит в пламени, когда звезда рухнет с небес, и что вызванный этим ужас и смятение должны быть посвящены Тёмным богам.

Еретикам предстоит загодя проникнуть на Утешение и сплотить вокруг себя несчастных мутантов подулья. Когда же звезда вспыхнет в небесах, они должны возглавить собранные полчища, прорваться в шпиль и сразить своего соперника – колдуна, творящего обряд, чтобы самим завершить его и призвать в Материум демона невообразимого могущества. Если замысел еретиков увенчается успехом, они нанесут Империуму и Каликсиде могучий удар и стяжают громкую славу. Если что-то пойдет не так, нечестивый обряд может погубить их самих.

Падающая звезда

«Пламенный венец», корабль, что столетия назад был потерян в Варпе, вернулся и сейчас находится на орбите мира Утешение. Это судно везло несколько ценных реликвий, и в этом приключении для системы **Deathwatch**, ликвидационной команде Караула Смерти предстоит попасть на борт покинутого и дрейфующего к Утешению корабля, захватить священные артефакты и покинуть судно.

Увы, боевые братья не одиноки в своих намерениях. У одного эльдарского провидца свои планы на эти реликвии, и он, во главе отряда отборных соратников, стремится захватить артефакты сам. Однако какими бы могущественными и двуличными не были эльдары, в глубинах «Пламенного венца» таятся ещё более ужасные враги, что пробуждаются от длившейся эонами спячки, почувствовав на борту корабля чужих. Боевым братьям Караула Смерти предстоит столкнуться с этими врагами лицом к лицу, сразить их во имя Императора, и покинуть «Пламенный венец», пока он не врезался в планету. Судьба всего сектора и честь Караула Смерти висят на волоске.

Раскрытые тайны

В этом приключении для системы **Rogue Trader**, персонажи погрузятся в древние тайны Утешения. Эта планета была заселена в конце Анжуйского крестового похода, что создал Каликсиду, но его секреты уходят корнями в опасно глубокое прошлое, что ведомо лишь самым древним. В шахтах планеты всегда рассказывали страшные истории о существах, что жили в глубинах этого иссушённого мира, и о сокровищах, непостижимых для смертных.

Слухи разошлись широко и достигли ушей отчаянного вольного торговца, воина и капера, что решился бросить вызов неведомым опасностям в погоне за несметными богатствами и славой. Группа захваченных этой идеей авантюристов прибыла на Покой, чтобы погрузиться в его тайны и добыть сокровища давно забытых эпох. Но когда на улей падает пустотный корабль, исследователи оказываются лицом к лицу с ужасом, что совершенно не рад столь грубому пробуждению.

Спасение Утешения

В этом приключении для системы **Only War** игроки примут на себя роль имперских гвардейцев, столкнувшихся с произошедшими в улье катастрофами. Когда неизвестный пустотный корабль обрушивается на Утешение отважные мужчины и женщины кадийского 99-го должны подготовиться к новым битвам. Их полк, недавно потерпевший тяжёлые потери на Внешнем фронте, оказывается втянут в происходящее прямо в середине военных учений. Вдобавок к падению на город пустотного корабля, из подульев появляются орды мутантов, и солдатам предстоит стеной встать у них на пути и не допустить хаоса.

К сожалению, всё это – только начало проблем, что навалились на персонажей. Пока они пытались удержать обстановку в своих руках, грянула новая беда. Чтобы у персонажей появился хотя бы шанс на выживание, им предстоит выложиться на полную. Гвардейцы становятся последним средством, что может предотвратить катастрофу, и жизни каждого жителя планеты – в том числе, их собственные – отныне в руках игроков.

Объединение приключений

«Новые связи», **«Падающая звезда»** и **«Раскрытые тайны»**, так же как **«Спасение Утешения»**, содержат полное приключение, готовых персонажей и профили уникальных NPC. Каждое из них написано под конкретную игровую систему, и чтобы водить его, вам потребуется соответствующая **«Базовая книга правил»**.

Ведущий может совместить все четыре приключения, чтобы отыграть единую историю о **гибели Утешения**. Поскольку все модули писались для фестиваля, каждый снабжён рекомендациями по тому, сколько времени стоит уделить разным его этапам. Эти советы помогут ведущему, если он хочет уместить всю игру в обычные для фестиваля четыре-шесть часов; если же ограничений по времени нет, ведущий может сам устанавливать темп игры, исходя из пожеланий игроков и прочих обстоятельств.

ПАДАЮЩАЯ ЗВЕЗДА

«Учитывая текущую скорость падения, я прогнозирую, что духи двигателей погибнут всего за несколько часов. Неоптимально, но все ещё в приемлемых пределах».

–Брат Серос, технодесантник

Приключение «Падающая звезда» предназначена для боевых братьев с дополнительными 5000 опыта (сверх тех очков опыта, что каждый герой получает при создании). Игроки могут использовать готовых персонажей, представленных на страницах 17-34, или создать собственных, в соответствии с **«Базовой книгой правил Караула Смерти»**.

Краткое содержание приключения

«Детали нашей миссии ничего не меняют. Наша цель здесь исключительна и чиста: принести быструю смерть врагам человечества. Независимо от того, как меняются обстоятельства, это единственная истина, которая имеет значение».

–Брат Орвендр

В данном сценарии команде бойцов поручено вернуть утерянный артефакт Караула Смерти из имперского космического корабля, который века назад затерялся в Варпе. Астропатами было предсказано его возвращение, а также и то, что его прибытие повлечёт за собой катастрофу для человечества в этом подсекторе. Точная природа катастрофы неясна, но отряду поручено ее предотвратить.

После завершения инструктажа и реквизиции боевые братья без происшествий добираются до системы Утешение. Вскоре после прибытия их цель - *Пламенный Венец* - выходит из Имматериума и ложится на курс, что обрекает его на прямое столкновение с ульем Утешения. Приближаясь к кораблю на борту своей абордажной торпеды, Боевые Братья становятся свидетелями прибытия корабля Эльдар, также направлявшегося прямо к *Пламенному Венцу*. Не имея возможности вступить в бой с кораблём противника, космодесантники должны выполнить свою миссию настолько хорошо, насколько это возможно.

Затем отряд проникает в судно и начинает поиск ксеносов и потерянного артефакта. В ходе охоты боевые братья сталкиваются с двумя серьезными угрозами. Во-первых, это эльдары, взошедшие на борт по собственным причинам. Во-вторых, тираниды, что убили экипаж и пассажиров, заполонили корабль и поглотили всю доступную биомассу.

По правде говоря, эльдар ищут тот же артефакт, что и Боевые Братья, в то время как тираниды надеются использовать свою биоармию на крейсере для поглощения Имперского мира Утешение. Если космодесантники не смогут каким-либо образом устранить обе эти угрозы, им, вероятно, придется столкнуться с ними снова в будущем, но когда они уже наберут силу.

Предпосылки приключения

«Этот корабль - дурное предзнаменование, которое мы не можем игнорировать. Мы должны действовать немедленно».

–Инквизитор Рейкхольт

Пламенный Венец - это корабль, брошенный дрейфовать в море времени, связан своей доблестной историей с Караулом Смерти.

Спасение священных реликвий - это не просто вопрос предотвращения интриг коварных эльдар. Честь Караула Смерти лежит на плечах боевых братьев, и они должны сохранить это весомое наследие перед лицом смертельных тайн, которые скрывает *Пламенный Венец*.

Каждый боевой брат хорошо знает важность стоящей перед ним задачи. Судьба сектора зависит от исхода этой миссии, но для воинов Адептус Астартес такие ужасные ставки сопутствуют каждой битве. Игнорировать врага нельзя, и поэтому единственный возможный путь – его полное уничтожение.

Справка: Утешение

«Судьба Утешения была предопределена. Мы здесь не для того, чтобы это изменить. Наша задача - следить за тем, чтобы его падение не повлекло гибель сектора».

- Капитан Караула Хролт Фангтакер

Первые колонисты появились на Утешении ещё до того как закончился Анжуйский крестовый поход. Предварительные ауспиции и знамения подтвердили, что планета не может ждать окончания кампании, и колонистов – в числе которых было немало штрафников – высадили на поверхность этого сурового, неизведанного мира. Первая волна поселенцев была десятиной с суровых и неблагоприятных для жизни планет Каликсиды и Коронуса – эти колонисты принялись разрабатывать необычайно богатые недра планеты под пристальным взором Адептус Механикус, что сопровождали крестоносное воинство.

Маленькие грузовые суда, сновавшие между шахтами и стоящими на орбите кораблями и сверкающие яркими, порой затмевающими звёзды росчерками на фоне неба, были тогда обычным зрелищем. Гигантские суда вывозили добытые ископаемые на миры-кузницы, где руда и иное сырьё превращалось в оружие, столь нужное для завоевания пространства Каликс. Некоторые схолары Утешения заявляли, что если бы не богатства их мира и не кровь и пот людей, что их добывали, крестовый поход ждала бы неудача.

Конечно, о тех временах сохранилось мало точных свидетельств. Империум был сосредоточен на продвижении крестового похода, и второстепенные подробности – вроде снабжения армий – редко попадали в летописи. Тем не менее, количество ископаемых, добываемых из недр Утешения, было выдающимся. Более того – многие руды с этой планеты содержали примеси, благодаря которым их можно было пускать в дело почти без всякого обогащения. Иные историки видят в этом лишь доказательство того, что Утешение незаконно получал руду из незанесённого в документы источника и выдавал за свою. Другие утверждают, что на планете когда-то обитала неизвестная раса ксеносов, и найденные в рудах примеси – всё, что осталось от давно погибшей цивилизации.

Поступала та руда с Утешения или откуда-то ещё – неизвестно, но несомненно одно. Труд в рудниках Утешения – это смертный приговор. Из десятков тысяч колонистов, надрывающихся в шахтах, возвращаются единицы. Имперские документы винят в этом ядовитые вещества в рудниках и недостаток веры у рабочих.

Но если верить легендам, всё куда страшнее. Они говорят о нечестивом ужасе, что обитает под поверхностью планеты. Изустные предания, передаваемые из поколения в поколение, рассказывают о подземных обиталищах ксеносов и утверждают, что Друз изгнал этих тварей в глубины, когда побывал на Утешении и очищал его во имя Бога-Императора. И хотя официальных свидетельств о том, что святой Друз вообще бывал на Утешении, нет, местные жители чтут его как человека, что очистил их родину и освободил её от ужаса и верной смерти, что несли тени и ночные кошмары.

Первые ульи

Когда отгремел Анжуйский крестовый поход, выжившим солдатам не хватало кораблей, чтобы вернуться домой. Многие остались на Утешении. Хотя мало кто искренне счёл эту планету достойной наградой за пролитую кровь и пот, нашлись отставники, что восприняли новую жизнь как благословление. Хотя над ними отныне не висела постоянная угроза страшной смерти, немногие обладали нужными умениями и ресурсами, чтобы обеспечить себе выживание, а чиновники Администратума больше не собирались обеспечивать отставников едой, одеждой и кровом. Бывшие солдаты оказались предоставлены сами себе.

К концу Анжуйского похода во всей системе Утешения прочно осели Адептус Механикус. Однако прежде чем вся система попала под их власть, хитрый управитель планеты потребовал немедленно наладить работу мануфакторумов. Воспользовавшись изобилием сырья, техножрецы выстроили вокруг заводов поселения для отставных ветеранов, чтобы те смогли продолжить свою службу Империуму, трудясь на мануфакторумах. Хотя жизнь на Утешении не назовёшь радужной, она куда лучше жестоких будней крестового похода.

Жилые комплексы, что Механикус строили для первых колонистов, росли с каждым поколением, постепенно превращаясь в огромные шпили. Так пустынная шахтёрская колония стала домом для шести полноценных ульев и расширила горные работы.

Планетарное правительство

Форма правления на Утешении балансирует на самой грани законности. С первых дней существования этой колонии её планетарным губернатором был кардинал, что многие власть имущие Каликсиды считают нарушением имперских законов. Как управитель Утешения, кардинал также является верховным главнокомандующим сил планетарной обороны – хотя это нельзя назвать явным попранием декрета покорности, на обладателя такой двоякой власти устремлено немало подозрительных взоров. Ответ на любые обвинения прост – поскольку, ни владыка сектора, ни Инквизиция не пытаются ничего изменить, стало быть, эта форма правления ниспослана Утешению свыше.

Благодаря таким правителям, за прошедшие века население Утешения стойко держалось истинной веры – случавшиеся ереси можно перечитать по пальцам. Мир всегда исправно платил правительству сектора всю положенную десятину солдатами, рабочими и промышленной продукцией.

Праведное ополчение
Благодаря тому, что изначально мир был заселён ветеранами-отставниками, военная служба прочно вошла в культуру планеты. Все здоровые мужчины и женщины обязаны отслужить в силах планетарной обороны – Праведном ополчении. Обычный срок – пять лет, и большая его часть посвящена поддержанию мира и порядка в перенаселённых ульях Утешения. Тем не менее, примерно раз в поколение, ополченцам приходится защищать свою родину от серьёзного вторжения ксеносов – планета достаточно богата, чтобы раз за разом привлекать внимание алчных чужаков, что видят в ней легкую добычу. До сих пор ни одно из нападений не увенчалось успехом. Покой четырнадцать раз с готовностью формировал полки Имперской Гвардии. Эти части, в большинстве составленные из СПО, совершили немало подвигов, доказав свою преданность Императору, и с честью поддерживают славные традиции Имперской Гвардии. И хотя ни один из полков с Утешения не может похвастаться блестящим послужным списком, ни один не посрамил свой родной мир. Даже по меркам Имперской Гвардии, Праведное ополчение выказывает небывалую набожность. Другие солдаты нередко считают его бойцов особенно благословлёнными. Впрочем, скептики утверждают, что такое впечатление скорее создают белоснежные ризы, которые ополченцы всегда носят поверх флак-брони, с гордостью демонстрируя свидетельства своего благочестия.

Вне ульев

Даже до того, как его огромные шпили улья и огни промышленности очертили небо, Утешение никогда не была миром гостеприимным для колонизации. Его поверхность сурова и в значительной степени лишена воды, а его атмосфера была технически пригодна для дыхания только до того, как колонисты запустили заводы и положили начало бесконечным ядовитым выбросам. Однако залежи полезных ископаемых под его поверхностью были достаточной причиной для Империума, чтобы обречь миллионы людей на тяжкий труд в огромных пещерных шахтах для добычи руды и других ценных материалов.

За пределами огороженных жилищ, что выстроили для шахтёров, Утешение – это адская пустошь. Хотя города способны частично обеспечивать себя едой за счёт грибных ферм, что устраивают в давно покинутых шахтах, и переработки отходов, ввоз провианта и других товаров остаётся критически важным для населения Утешения, а значит – что немаловажно – для производительности его заводов. Без поставок с других миров субсектора, ульи Утешения не смогут работать.

Когда колонисты покидают относительную безопасность огромных городов, им приходиться противостоять опасной атмосфере и хищникам, что куда лучше людей приспособились к суровой природе планеты. Большая часть Утешения – каменистая пустошь, в которой не найти укрытия от каждодневной испепеляющей жары. Неудивительно, что обычные путешествия между ульями проходят по подземным туннелям, в которые колонисты переделали древние шахты планеты.

Внешний фронт

В последние несколько лет Каликсида бросает всё больше и больше сил на войну, идущую на Внешнем фронте. Утешение, что расположен рядом с устойчивым варп-маршрутом, служит естественным перевалочным пунктом, на котором собирают поставки со всего субсектора и отправляют в Периферию. Промышленные мощности планеты лишь усиливают стратегическое значение Утешения, благодаря тому, что его ульи могут производить столь нужные Фронту товары из поставленного сырья.

Таким образом, война в Периферии пошла планете на благо – её мануфакторумы превзошли сами себя в производительности, а Адептус Механикус не пожалели ресурсов на дальнейшее расширение промышленной базы. Это немало взбодрило местных жителей – теперь они чувствуют, что действительно служат Империуму и вносят вклад в войну с ксеносами. Рвение же ополченцев таково, что многие остаются в строю даже, когда обязательный срок службы в пять лет истечёт. Многие из них выказывают такой пыл, что планета уже обратилась в Адептус Администратум с предложением сформировать гвардейский полк раньше положенного срока. Бюрократическая машина пришла в движение, и следит за тем, чтобы новые части быстро встали в строй и помогли войне на Внешнем фронте.

Единственная серьёзная опасность, что таит в себе их самоотверженность – отток населения, что может повредить как обществу Утешения, так и самим ульям. Возросшая нагрузка привела к тому, что люди стали уделять религии меньше времени. В Имперскую Гвардию рвётся столько молодёжи, что в некоторых ульях может отчасти решиться проблема перенаселения. Пока рано что-либо утверждать, но когда война на Внешнем фронте закончится, Утешение изменится до неузнаваемости.

Забитые склады

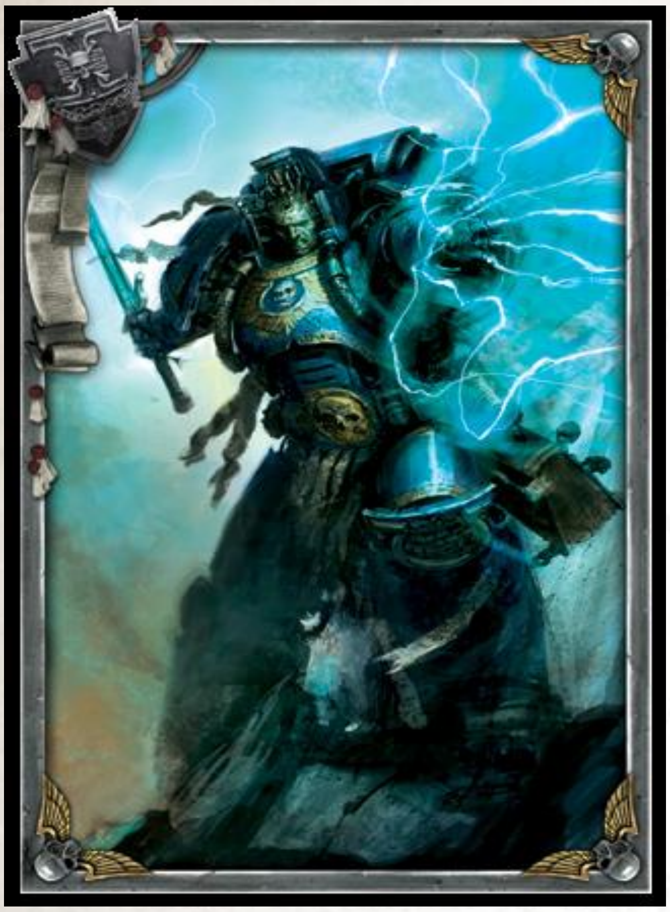
Склады Утешения ломятся от привезённых товаров. Снедаемые жаждой внести свой вклад в войну, многие местные жители, впряглись в метафорическое ярмо и трудятся не покладая рук, стремясь впечатлить чиновников Администратума. Из-за этого, как сырьё, так и готовые товары просто не успевают вывозить. Каждый день всё новые места, не предназначенные под склады, забиваются до отказа. Если так пойдёт и дальше, даже жилые кварталы будут завалены добром предназначенным солдатам Внешнего фронта.

Эти излишки привлекают внимание куда менее благочестивых и законопослушных людей. Местные преступники уже раздумывают над тем, как применить богатства Утешения себе на благо – до нужд Империума им дела нет. Уже, по меньшей мере, один вольный торговец воспользовался излишками, чтобы наполнить свои трюмы грузами в обход всяких формальностей.

Слухи о богатствах Утешения разносятся по субсектору, и вскоре планетой могут заинтересоваться не только граждане Империума. Это могут быть и ксеносы и еретики, ведь богатства, что могут помочь Империуму, можно обернуть и против него. Хотя в Праведное ополчение принимают много людей, план обороны планеты не учитывает того, насколько лакомым кусочком стало Утешение. Перед хорошо организованным врагом этот мир уязвим. Одна удачная атака – и ценнейшие запасы окажутся в опасности. Сейчас Каликсида не может позволить себе такие потери, но свободных сил, которые можно было бы перебросить на Утешение, у неё тоже нет.

Пламенный Венец

Тысячелетия назад инквизитор украл могущественный камень души эльдар. В камне, о котором идет речь, хранилась душа опытного Провидца Эльдар. Заключенный в камне, его дух не смог достичь Цепи Бесконечности своего дома – искусственного мира Каэлор. Имена души ксеноса и захватившего ее Инквизитора были утеряны в веках. Однако по неизвестным причинам Инквизитор сознательно интегрировал камень души в свой психический капюшон.



Когда Инквизитор умер, его одежда была возвращена библиарием Караула Смерти, вместе с которым он несколько раз сражался. Совершенно не подозревая о заражении ксеносами, библиарий надел психический капюшон Инквизитора и с гордостью использовал его, вернувшись с ним в свой родной Орден после завершения службы в Карауле Смерти. На протяжении веков артефакт оставался на службе у его родного Ордена, став ценной реликвией, эффективно служившей Империуму в его непрекращающихся войнах. Никто не знал о его ксеносском происхождении или о душе Эльдар, которая оставалась заключенной в его украшения.

Более века назад артефакт и его нынешний владелец - еще один библиарий Караула Смерти - путешествовали на борту «Пламенного венца», когда судно было потеряно в Варпе. Пустотный корабль выполнял обычную миссию по транспортировке припасов из сельскохозяйственного мира в мир-улей Утешение. Отряд Караула Смерти был среди пассажиров, направлявшихся с миссией по прохождению плановой инспекции нескольких планет в подсекторе. Точные причины, почему корабль не смог достичь Утешения, остается загадкой для Империума, поскольку он, казалось, был утерян в варпе навсегда.

Несколько десятилетий назад хор астропатов предвидел появление Пламенной Короны в системе Утешение. Их видения предсказывали его прибытие в качестве вестника бедствия и великого триумфа для врагов человечества. Астропаты признали, что это событие могло послужить связкой различных возможностей, многие из которых могут иметь серьезные последствия для Империума в секторе Каликсида. Следовательно, аннотации психического события были переданы властям подсектора, а затем и властям сектора. Когда сообщение проходило через различные бюрократические аппараты, оно было перехвачено агентами инквизиции.

После первоначального просмотра послание было передано Караулу Смерти. Лаконично сформулированная просьба просила командира Караула разобраться с ситуацией. Когда предварительное исследование показало, что Пламенный Венец также мог быть местом упокоения потерянного артефакта, миссии был отдан гораздо более высокий приоритет.

За столетия до того, как астропаты узнали об этом возможном будущем, провидцы Искусственного мира Каэлор увидели его и начали подготовку к его решению. В то время как они стремились вернуть камень души, который содержал дух их давно потерянного Провидца, они также стремились предотвратить возникновение определенной цепи событий - той, которая могла бы привести к возвращению одного из их древних врагов. Если такое возвращение произойдет, эти нечестивые враги когда-нибудь смогут снова начать войну против Эльдар. Было быстро собрано подразделение, чтобы вернуть камень души и предотвратить трагедию.

Тем временем на борту останков Пламенного Венца молча поджидает еще одна угроза. Судно оказалось в Варпе не из-за серьезной ошибки штурмана или какой-то ужасной механической поломки. Он оказался в ловушке Варпа, когда рой тиранидов захватил его команду. Происхождение этого заражения неясно, но оно было значительным и успешным. Грязные ксеносы слишком быстро размножались и наносили удары слишком стремительно, чтобы даже отряд Караула Смерти мог их остановить. Теперь эти же ксеносы ждут возможности выйти из Варпа, чтобы снова распространить свою чуму.

ИНСТРУКТАЖ

«Будущее всегда в движении. Нашей веры в Императора и его благословение должно хватить, чтобы обеспечить судьбу, которую человечество заслужило».

- Капеллан Дозора Смерти Антией

Приключение начинается с того, что боевых братьев вызывают на инструктаж со своим капитаном (см. Капитан Караула **Хролт Фангтакер** на стр. 9). Он ворчит на них за то, что они так долго добирались, а затем начинает описывать поставленную задачу. Прочтите вслух или перефразируйте следующее, при необходимости изменив его в соответствии с составом отряда:

> *Инквизитор Рейкхольт недавно сообщил нам о перехваченной им информации. Этот напыщенный дурак ожидает, что мы будем выполнять любую его прихоть, но в этот раз он возможно прав. Похоже, что Хор астропатов предвидел серьезную катастрофу, готовую обрушиться на мир Утешение. Что еще более важно, в этой катастрофе замешаны ксеносы - возможно, несколько мерзких видов. Однако хорошая новость заключается в том, что если мы сможем восстановить Ореол Провидения, этого может быть достаточно, чтобы остановить катастрофу. Этот артефакт находится на борту потерянного имперского корабля «Пламенный венец». Гадание также указывает на то, что судно вскоре прибудет в систему Утешения - после сотен лет, проведенных в ловушке Варпа. Вы противостоите ксеносам и остановите любую трагическую судьбу, которую они уготовили для Утешения.*

Получив эту информацию, капитан Караула делает паузу чтобы ответить на вопросы. Однако у него мало информации которой можно было бы поделиться. Ключевым моментом является то, что эсминец типа «Кобра» был предоставлен для переправки их в систему «Утешение». Информация пришла с опозданием, поэтому времени у нас мало. Команда должна быстро завершить свои приготовления, чтобы они могли добраться до системы раньше Пламенного Венца. Мастера игр должны руководствоваться здравым смыслом при представлении информации. Капитан Караула несколько знаком с Утешением, поскольку он находится в их текущем Подсекторе. Однако никто из них особо не знаком с легендой об этом пропавшем корабле.

Боевые братья из Ордена, связанного с Ореолом Провидения, слышали о древнем артефакте. Они могут пройти **Сложный (–10) тест Знаний: Обычный (Адептус Астартес)**. Если им это удается, они вспоминают, что устройство изначально передавалось между старшими библиариями Ордена. Они не знают его точных способностей, но считается, что он приносит огромную славу своему владельцу. Его восстановление было бы значительным достижением.

Цели и задачи

Капитан Караула считает, что восстановление артефакта является высшим приоритетом, поскольку это единственная часть пророчества, которая имеет для него смысл. Кроме того, он также считает, что жизненно важно остановить вероломных ксеносов угрожающих важному имперскому миру Утешения. Наконец, даже если ксеносов невозможно остановить, он хотел бы, чтобы все их активы были уничтожены. Учитывая характер доступной информации, он распределяет миссию следующим образом:

Основная цель: найти и вернуть Ореол Провидения из Пламенного Венца (сложная задача, 25 реквизиций).

Основная цель: раскрыть причастность ксеносов к «Ореолу провидения» и остановить их (опасная задача, 30 реквизиций).

Вторичная цель: не дать Пламенному Венцу поразить Утешение (сложная задача, 20 реквизиций).

Третичная цель: устранение любых возможных препятствий по пути (опасная задача, 15 реквизиций).

Третичная цель: спасти всех выживших членов экипажа или пассажиров корабля (сложная задача, 10 реквизиций).

Это дает каждому члену команды в общей сложности 100 реквизиций для начала выполнения задания. В рамках этого сценария предполагается, что каждый из боевых братьев имеет 20 очков славы.

После того, как игроки завершили свою реквизицию, они могут сесть на свое судно и начать переход к системе Утешения. Перейти к прибытию (см. стр. 9).

Ореол Провидения

Этот артефакт изначально был психическим капюшоном, которым тысячелетия назад пользовался инквизитор. Когда он тайно интегрировал в свое украшение камень души эльдар, устройство стало больше, чем просто обычным имперским психическим капюшоном. Это также стало признаком власти Империума над ксеносами. После смерти Инквизитора им завладел библиарий Караула Смерти, и его слава и история выросли. Спустя столетия он стал бесценным артефактом Ордена этого библиария и иногда передавался тем, кто был прикомандирован к Караулу Смерти. Соответствующий Орден - это Орден одного из Боевых Братьев (если два или более Боевых Брата происходят из одного Ордена, подумайте о выборе этого). Мастерам игр рекомендуется персонализировать артефакт, чтобы он лучше подходил игрокам. Если нет игровых персонажей из одного Ордена, то по умолчанию Орден игрока за библиария. Если в группе нет псайкеров, то выбирайте случайным образом.

ПРИБЫТИЕ

«Не верь ксеносам. Каждая их махинация - это ловушка, чтобы уничтожить вас или предать вашу веру в Императора».

- Капитан Караула Аврелий Морганштерн

Путешествие из Крепости Караула в систему Утешения проходит без приключений. Двухнедельная поездка дает боевым братьям широкую возможность обсудить свои стратегии, просмотреть информацию для брифинга и спокойно поразмышлять над своими целями. В остальном все без происшествий. Дайте игрокам возможность описать что-нибудь особенно интересное, что они хотят обсудить. Если они предложат возможность ролевой игры с ограниченным экипажем судна или друг с другом, это прекрасная возможность - при условии, что МИ внимательно следит за временем. Дайте игрокам возможность повеселиться, но помните, что это только начало приключения. Через несколько дней после того, как их эсминец покинул Варп, в систему прибывает Пламенный Венец. После того, как Боевые Братья завершили свои приготовления и прибыли в систему, прочтите вслух или перефразируйте следующее:

> *Ревут клаксоны тревоги, прерывая успокаивающие имперские песнопения, которые транслируются через громкоговорители корабля с тех пор, как вы впервые поднялись на борт. Через несколько секунд капитан корабля объявляет: «Средний крейсер только что вышел из Варпа на краю системы. Первоначальное сканирование показывает, что это, скорее всего, Пламенный Венец. Ликвидационная команда должна подготовиться к запуску». Время внезапно стало критическим. Невозможно сказать, как скоро ксеносы собираются нанести удар. Пришло время перейти в торпедный отсек. Загружайтесь в абордажную торпеду, чтобы отправиться в давно потерянный пустотный корабль.*

У вашего эсминца нет телепортария или посадочных модулей, которые хорошо подходят для безопасного проникновения в заброшенный корабль. Абордажные торпеды являются действительно единственным функциональным решением для достижения Пламенного Венца. В результате боевые братья должны попасть в пусковую трубу, откуда они могут отправиться к дрейфующему кораблю. Из-за стиля передвижения боевые братья практически не контролируют свое перемещение.

ЗАПУСК

Все Боевые Братья в прошлом путешествовали на абордажных торпедах. Они не должны беспокоиться о звуковых сигналах, обратном отсчете и различных обрядах перед запуском, которые должны быть выполнены. После того, как произнесены последние благословения, абордажная торпеда стартует без помех.

Несколько мгновений спустя торпеда уже летит к имперскому крейсеру, когда внезапно случается беда. Эльдарский фрегат типа «Паслён» возникает, словно из ниоткуда. Ксеносы отключили свои кощунственные голополя приближаясь к Пламенному Венцу. Курс торпеды в данный момент направлен в сторону корабля. У боевых братьев есть всего несколько секунд, чтобы среагировать перед столкновением.

Если один из Боевых Братьев имеет **Навык Пилотирования (Космический Корабль),** то он может пройти **Трудный (-40) Тест**. Если ему это удастся, кораблю удастся избежать фрегата Эльдар. Если он потерпит неудачу (или ни один боевой брат не обладает необходимым навыком), то корабль отскочит от него, прежде чем врезаться в Пламенный Венец. Если они уклоняются от корабля ксеносов, то уже «Паслён» врезается в Пламенный Венец, так как отклоняется, от абордажной торпеды. В любом случае курс повреждённого имперского корабля слегка изменён. Самый важный элемент - это время. МИ должен записать, какое судно вызвало столкновение, так как это имеет последствия для более поздней сцены.

КАПИТАН КАРАУЛА ХРОЛЬТ СОБИРАТЕЛЬ КЛЫКОВ

Капитан Караула - Космический Волк Длинный Клык, который оправдывает свое имя, потому что у него действительно длинный зуб, и он долго хвастается, когда выпьет бочонок фенрисийского эля. Он служил своему Ордену более двух столетий и с любовью говорит о нем при каждом удобном случае. Тот факт, что он был верным слугой Караула в течение последних пятидесяти лет, мало что сделал для того, чтобы научить его терпимости к своим Боевым Братьям из других Орденов, а также не улучшил его характер или социальные качества. Слухи указывают на то, что он служит в Карауле именно капитаном, потому что таким образом мало кому приходится сопровождать его на заданиях. Также ходят слухи, что Космические Волки не спешат возвращать Хрольта с его задания. Такое пренебрежение в значительной степени шумные разговоры фенрисийцев. Несмотря на всю свою грубую личность, капитан - чрезвычайно знающий и ценный ресурс.

Если Боевые братья были теми, кто нанес удар по разрушенному имперскому кораблю, то носовой обтекатель их торпеды больше не способен нормально функционировать. Когда они сталкиваются с судном, вместо мельта-бомб, прожигающих его броню и корпус, торпеда просто скользит по поверхности судна. Отряд должен постараться придумать какой-нибудь способ выйти из торпеды и войти в космический корабль, без ущерба для себя. МИ должен по своему усмотрению определить последствия усилий игроков.

Обратите внимание, что до тех пор, пока они не войдут в корабль, Боевые братья подчиняются правилам невесомости. Это может значительно усложнить их положение. К счастью, их силовая броня должна обеспечивать достаточную защиту от вакуума. Боевым братьям, вероятно, придется пересечь внешний корпус судна, пока они не найдут воздушный шлюз. Это скорее затратно по времени, чем опасно. Боевые братья обучены действовать в таких условиях, но время, проведенное вне корабля, дает эльдарам достаточную фору. Если только один из Боевых Братьев не решит предпринять что-то чрезвычайно опасное, путешествие по внешнему корпусу должно пройти без происшествий.

Попытка пробить корпус на данном этапе может считаться опасным маневром. Внутренняя часть корпуса остается герметичной. Если боевые братья проделают брешь в корпусе, достаточно большое, чтобы пролезть, это обязательно вызовет взрывную декомпрессию, поскольку воздух с силой выходит в пустоту из судна. Прежде чем пробить корпус, любой боевой брат может пройти **Легкий (+30) тест Взрывотехники**, чтобы распознать опасность. Разумные меры предосторожности, такие как уход подальше от предполагаемого места подрыва или точки разгерметизации позволяют сбросить давление в кабине корабля, не причинив вреда никому из космодесантников.

Если боевые братья решают не отходить на безопасное расстояние, каждый из них должен пройти **Сложный (–40) тест на Акробатику**. Если он терпит неудачу, боевой брат будет сброшен за борт. Если у него нет прыжкового ранца или страховочного троса, у него нет простых способов вернуться на поверхность космического корабля. Боевые братья должны быстро работать сообща, чтобы вернуть улетевшего таким образом товарища. Кроме того, любые боевые братья, которые предпочли оставаться в пределах 2 метров от места подрыва, получают ударный урон 3d10+6 от взрыва.

Потеря помощи

В этот момент Боевые Братья довольно отвлечены своей миссией и отчаянно пытаются пилотировать абордажную торпеду способами, которыми она не была предназначена. Однако корабль Эльдар добавляет боевым братьям еще одну сложность. Фрегат стреляет по имперскому эсминцу, который доставил вас в систему, сильно повредив его. Хотя это не приводит к разрушению корабля, оно выводит из строя его системы связи, а также системы маневрирования. Он больше не может использовать вокс и не может легко маневрировать рядом с Пламенным Венцом. Если боевые братья надеются вернуться на него, они должны найти свои собственные средства подальше от имперского крейсера.

ВНУТРИ КОРАБЛЯ

Как только боевые братья входят в корабль, они видят следы разрушения и коррозии. К счастью, нет никаких признаков того, что поле Геллера отключилось. Судно не имеет особых признаков осквернения. Вместо этого ясно, что огромное количество времени прошло без какого-либо надлежащего обслуживания. Судно выглядит заброшенным и неухоженным. Если только Боевые Братья каким-то образом специально не последовали за эльдарами в корабль, там, где они сразу вошли, нет никаких признаков жизни. Это особенно верно, если они проникли через корпус — когда воздух вышел, он унес с собой все, что не было прочно прикреплено.

Если Истребительная команда прошла через воздушный шлюз, сразу же заметны признаки запустения и заброшенности. Судно пахнет затхлым несвежим воздухом. Пол завален мусором и пылью. Внутреннее освещение корабля в основном выключено или находится в режиме энергосбережения, в результате чего весь корабль освещён очень тускло. В то время, когда судно было потеряно, у него был полный экипаж. По усмотрению МИ в этой первой комнате могут быть найдены останки одного или нескольких членов экипажа. Если это так, очевидно, что жертва умерла не естественной смертью. Годы разложения оставили беспорядок, что потребовало бы квалифицированных криминалистов для полной идентификации. Однако даже поверхностный осмотр быстро показывает, что тело было разорвано на части, скорее всего, режущим инструментом с несколькими лезвиями или когтями.

Если боевые братья проникли на корабль посредством подрыва, то сработали механизмы запечатывания и аварийные шлюзы закрыли разгерметизированный сектор от остальных. Пройти через них не проблема. После этого боевые братья могут обнаружить среду, аналогичную описанной выше.

В этот момент Боевые Братья, вероятно, захотят сориентироваться внутри корабля и начать процесс поиска признаков Ореола и любых выживших. Когда они будут готовы выдвигаться, перейдите к главе **Поиск**.

ПОИСК

«Остерегайтесь тьмы и теней, потому что они наполнены теми, кто съеживается перед мощью гнева Императора».

Капеллан Караула Антией

На протяжении всей этой сцены Боевые Братья ищут пропавший Ореол Провидения. Хотя плохое состояние корабля предполагает, что на нем нет выживших, цели их миссии обязывают их, по крайней мере, попытаться найти тех, кто, несмотря ни на что, мог выжить. Кроме того, в это время боевые братья, вероятно, заинтересованы в том, чтобы выяснить, что же случилось с судном. МИ должен предоставить команде достаточно времени, чтобы исследовать и собрать воедино различные ключи к разгадке этому.

Прежде чем углубляться в этот материал, важно, чтобы МИ был знаком со стратегией, которую Боевые Братья применяют для обыска корабля. Некоторые группы могут предпочесть скрытный подход, в то время как другие предпочитают быть очень прямолинейными и выдавать своё присутствие. МИ должен проверить, как ликвидационная команда решила исследовать брошенный корабль. На этом этапе МИ должен побудить игроков оставаться вместе, так как разделение группы будет сильно мешать ходу сеанса. Если игроки настаивают на разделении группы, аргументируя это как лучший способ более быстрого поиска в более широкой области, то МИ должен решить, является ли разделение группы приемлемой ситуацией, учитывая временные рамки мероприятия. И их подход, и сплоченность играют главные факторы на протяжении всей этой сцены. Встречи, представленные в этом модуле, предполагают, что команда осталась вместе. Если они всё же разделятся, МИ может уменьшить количество ксеносов в схватке, чтобы избежать немедленного сокрушения отдельного космического десантника.

Этот раздел приключения займет большую часть четырех часов игрового сеанса. Две обязательные встречи включены вместе с дополнительными необязательными. МИ должны ознакомиться с дополнительными встречами и использовать те, которые кажутся наиболее подходящими для начавших приключение боевых братьев. Тем не менее эти сцены должны завершиться и настроить **главу Развязка** (см. стр. 13), когда до окончания игрового сеанса останется примерно час. В противном случае может не хватить времени, чтобы завершить эту сцену и подвести итоги приключения.

ПРИЗНАКИ ЗАРАЖЕНИЯ

Если МИ не решит иначе, это важное столкновение, которое должно произойти до того, как команда обнаружит первое неоспоримое свидетельство присутствия тиранидов на борту «Пламенного Венца». Путешествуя по проходам, боевые братья замечают области, где стены проходов сильно повреждены, как будто они разорваны жестокими когтями. В одном из этих мест они также замечают разложившиеся человеческие останки и засохшие брызги крови. На теле есть обрывки истлевшей одежды, которая, вероятно, когда-то была частью униформы офицера Имперского флота. Любой боевой брат, решивший его исследовать, может пройти **Сложный (–10) тест Запретные знания (Ксенос).** В случае успеха они распознают в характере ран, следах когтей и брызгах крови, на присутствие тиранид. Обладая тремя или более степенями успеха, они убеждаются, что это сделали генокрады. Останкам более ста лет. Неясно, могли ли генокрады выжить в Варпе изолированно в течение столь долгого времени.

Тираниды активизировались на борту Пламенного Венца сразу как он вошел в Варп. Когда корабль пал, они начали бороться за выживание, так как быстро исчерпали всю доступную добычу на борту. На протяжении веков даже большая часть растительной жизни и складских запасов была переработана в биомассу. Лишь малое число тиранид осталось активным на данный момент и это в основном генокрады. Их численность была уменьшена, сохраняя достаточную активность, чтобы защитить корабль и предупредить Разум Улья об изменениях ситуации. Присутствие злоумышленников на борту судна привлекло внимание активных тиранид, и они начали процесс пробуждения выживших особей для новых целей.

Боевые братья могут попытаться пойти по этому следу или искать дополнительные доказательства. У них нет проблем с поиском улик, но по конкретному следу трудно идти. Это вызывает беспокойство по двум причинам. Во-первых, на протяжении столетий генокрады ходили по кораблю туда-сюда бесчисленное количество раз - следы обнаруживаются по всему кораблю. Если космодесантники начнут поиски, они быстро обнаружат явные признаки этих ксеносов. Однако невозможно сказать, сколько существ всего, потому что отметки были нанесены за очень долгое время. Вторая проблема заключается в том, что следы, кажется, повсюду. Очевидно, что ксеносы превратили имперский корабль в свое гнездо.

ПО СЛЕДУ

Это необязательная встреча, которую МИ может использовать или пропустить по своему усмотрению. Пока Боевые Братья путешествуют по кораблю, пусть каждый из из них проведёт **обычный (+20) тест на осведомленность**. В случае успеха они замечают признаки того, что что-то еще недавно прошло этим путем. Обладая двумя или более степенями успеха, они понимают, что следы в пыли коридора не соответствуют следам когтей тиранид, которые они видели ранее. Успеха в **Сложном (+0) тесте Запретное знание (Ксенос)** достаточно, чтобы Боевым Братьям, распознать поступь Эльдар.

Любой боевой брат, исследующий следы, может попытаться выполнить **Тяжёлый (–20) тест Выслежения**. В случае успеха они могут сказать, что здесь присутствует более десяти Эльдар. При трех или более степенях успеха они также отмечают, что на одном из наборов следов имеются дополнительные потертости. Скорее всего, этот неизвестный носит халат. Возможно, Чародей или Провидец сопровождает других эльдар.

Если боевым братьям не удалось избежать столкновения с кораблем Эльдар во время **Прибытия**, то ксеносы прибыли на борт «*Пылающей короны*» задолго до космических десантников. Они провели необходимый поиск судна и уже нашли Ореол Провидения. Следование по следу может позволить боевым братьям быстро перейти через главу «**Озарение ауспика**» до главы «**Развязки**» (см. стр. 13). Однако если Эльдар задержались, из-за манёвра уклонения от абордажной торпеды, то они прибыли после Боевых Братьев. Следование по следу просто приводит космодесантников к погоне по всему кораблю, которая заканчивается тем, что два Паука-Варпа (см. «**Враги NPC**» на стр. 16) отступают от основной группы, чтобы задержать Астартес, и если Боевые Братья немедленно не обойдут их, то это позволит оставшимся эльдарам сбежать.

ЗАСАДА

Это необязательная встреча, которую МИ может использовать или пропустить по своему усмотрению. Если Боевые Братья пытаются скрыть свое присутствие, проходя через Пламенный Венец, проведите **Встречный тест (+0) Скрытности** между Боевыми Братьями и выводком Генокрадов (см. **Враги NPC** на стр. 16). Если боевые братья преуспеют в испытании, генокрады их не заметят. В этот момент ликвидационная команда может провести **Сложный (-10) тест на Бдительность**, чтобы заметить количество генокрадов, равное количеству боевых братьев, скрывающихся среди каналов и труб на потолке прохода.

Группа - космодесантники или генокрады – достигшая наибольшего числа степеней успеха, получает эффект Ошеломление против проигравшего. После этого бой продолжается в обычном режиме. Обратите внимание, что генокрады используют свою телепатию выводков, чтобы уведомить всех других тиранид на борту корабля о присутствии космодесантников. Эта группа сражается насмерть и предупреждает подкрепление даже при проигрыше. После этой сцены Мастера игры должны преследовать боевых братьев слабыми звуками дыхания, царапанья и щелчков на протяжении оставшейся части приключения.

ЗАБРОШЕННЫЕ КАЮТЫ

Это необязательная встреча, которую МИ может использовать или пропустить по своему усмотрению. Обыскивая судно, Боевые Братья натыкаются на часть корабля, предназначенную для экипажа и пассажиров. Обыск всех этих комнат был бы трудоемким процессом с небольшой реальной надеждой на вознаграждение. Однако три каюты использовались командой Караула Смерти, которая была потеряна на борту корабля. В этих помещениях можно найти запасные боеприпасы, мелкие личные вещи, в том числе журналы, принятые обеты и печати чистоты, а также любые другие предметы, которые, по мнению МИ, могут быть интересны. Если хочется добавить больше драматизма, то погибшие космодесантники (кроме библиария), принадлежат к тем же орденам, что и два боевых брата. Быстрый просмотр журналов показывает мало интересного, за исключением того, что ликвидационная команда была обеспокоена тем, что с экипажем судна что-то не так. Восстановление этих предметов потенциально может иметь значение для Караула Смерти в этом секторе из-за отчетов, которые могут быть составлены. Однако здесь мало тактического, стратегического или даже внутреннего значения.

ОЗАРЕНИЕ АУСПИКА

Это столкновение со значительными сюжетными разветвлениями, и МИ не должен позволять боевым братьям пропускать его без уважительной причины. МИ должен перейти к этой сцене после того, как они запустят столько дополнительных сцен, сколько позволит время. Ауспик, который несет один из боевых братьев, начинает сообщать им о присутствии Ореола Провидения. Если космодесантники вошли в корабль вслед за эльдарами, это сообщение может привести к главе «**По следу**», описанной выше. В противном случае Боевые Братья могут следовать за ауспиком прямо к месту упокоения потерянного артефакта. По пути они должны осознавать, что продвигаются все глубже в недра судна. Любой боевой брат может пройти **Рутинный (+20) тест Обыденное знание (Имперский флот)**. Если какой-либо боевой брат добьется успеха, они поймут, что направляются к носовому оружейному отсеку корабля. Это область, в которой находятся торпедные аппараты корабля. Когда они приблизятся к этому месту, переходите к главе **«Развязка»** (см. стр. 13).

РАЗВЯЗКА

«Нас со всех сторон окружают враги. Радуйтесь, братья! Каждый болт обязательно поразит врага»

- Капеллан Караула Антией

Во время этой сцены боевые братья обнаруживают место последнего упокоения павших отряд убийц, а также потерянный артефакт. Характер столкновения и противники, с которыми встретятся, зависят от того, как Боевые Братья ранее взаимодействовали с Эльдар. Присутствие тиранид, однако, само собой разумеющееся и вряд ли изменится. Действие происходит в отсеке носового вооружения «Пламенного Венца», поэтому торпедные трубы и разрушающиеся торпеды представляют собой важный фон. Сцена также представляет собой кульминационную битву, которая вносит фирменный конфликт в это приключение. У каждого боевого брата должна быть возможность внести значительный вклад в окончательный исход приключения.

ОРУЖЕЙНЫЙ НОСОВОЙ ОТСЕК

Отряд Караула Смерти, в состав которого входил носитель Ореола, принял последний бой в этом месте столетия назад. Их доспехи и оружие все еще здесь, под навесом торпедных аппаратов. Именно с этого места экипаж корабля загружал и запускал торпеды и макробатареи. Тысячи тонн брошенных боеприпасов, многие из которых нестабильны, остаются в комнате и на подачах боеприпасов, ведущих к ним. Поскольку кораблю в основном не хватает мощности, стрелять из оружия будет чрезвычайно сложно. Однако непреднамеренный взрыв любого из боеприпасов весьма вероятен. Боевые братья должны заметить опасность и распознать ее еще до того, как полностью войдут в отсек.

На **рутинном (+20) тесте на осведомленность** боевые братья могут заметить, что среди других боеприпасов для торпедных аппаратов есть единственная массивная абордажная торпеда. Её можно было бы вручную загрузить в трубу, а затем нужно было бы установить специальное устройство для запуска. Даже после столетий без техобслуживания системы абордажной торпеды остаются функционирующими. Если боевые братья найдут способ переместить её в пусковую трубу и активировать, это может быть их лучшим способом сбежать с обреченного корабля.

ПОГИБШИЙ ОТРЯД

Все, что осталось от команды убийц Караула Смерти, - это их силовая броня и их оружие. Генокрады полностью поглотили всю биомассу, включая драгоценные прогеноиды. За столетия, прошедшие после их смерти, геносемя испортилось бы само по себе, но тот факт, что тираниды поглотили драгоценный материал, определенно вызывает беспокойство. Как бы то ни было, Боевые Братья не могут вернуть генное семя от этих давно умерших братьев по оружию. Тираниды проигнорировали оружие и снаряжение космодесантников, поскольку оно не представляло для них интереса. Если игроки отчаянно нуждаются в боеприпасах и снаряжении, они могут обобрать тела, а уцелевшее оружие до сих пор останется в рабочем состоянии. Это включает в себя несколько крак-гранат, ракетную установку с несколькими крак-ракетами и плазменную винтовку с одной запасной силовой ячейкой - хотя заряженная в данный момент ячейка разряжена. Болт-пистолет и силовой посох Библиария были сломаны в ходе битвы с тиранидами столетия назад.

ТАНЕЦ СО СМЕРТЬЮ

Один-единственный эльдарский провидец в сопровождении десяти пауков варпа и одного экзарха пауков варпа обыскивает заброшенное судно в поисках давно потерянного артефакта. Их миссия - любой ценой получить камень души, установленный в Ореоле Провидения. Провидец считает, что и тираниды и космодесантники обречены на смерть, когда Пламенный Венец врежется в Утешение. Они не ее забота. Вместо этого Провидец Итаэрве сосредоточна на получении камня души и ни на чём другом. Взяв его в руки, она стремится добраться до шлюза и сбежать.

Большой выводок из пятнадцати генокрадов следил за звуками эльдар и космодесантников. Когда одна из сторон забирает ореол, генокрады атакуют. В этот момент они вылезают из всех коридоров и вентиляционных шахт, ведущих в передний оружейный отсек. Они начинают без разбора атаковать космодесантников и Эльдар вытаясь их убить и поглотить.

Если Эльдары достигли внутренней части судна раньше Боевых Братьев, значит они уже находятся в отсеке для носового вооружения, когда Боевые Братья прибывают. В этом случае Провидец Итаэрве несёт Ореол Провидения под мышкой. Она сражается вместе с Экзархом Паука Варпа и его отрядом из десяти Пауков Варпа, чтобы сдержать наступление пятнадцати Генокрадов (см. **Враги NPC** на страницах 16–17, чтобы узнать о всех трех типах NPC). Боевые братья могли предположить, что ксеносы настолько заняты сражением друг с другом, что могут не обращать внимания на космодесантников, но Провидец предвидела эту встречу. Через мгновение после прибытия команды Караула, по сигналу от Провидца, экзарх пауков варпа использует тактическое отступление, и все пауки варпа исчезают. Мгновение спустя Провидец смотрит на космодесантников и тоже исчезает. Команда убийц столкнулась с пятнадцатью разъяренными генокрадами. У Провидца есть Ореол Провидения, и его нужно выследить и уничтожить, но это должно подождать, пока космодесантники не разберутся с генокрадами. Эта встреча описана в **«Охоте на охотников»** (см. стр. 14).

Если Эльдар достигли Пламенного Венца после Боевых Братьев, то ликвидационная команда может первой добраться до носового отсека. Они обнаруживают останки потерянной команды Караула Смерти вместе с искомым артефактом. Когда они исследуют артефакт и пустую силовую броню, Провидец, Экзарх и десять пауков Варпа входят в отсек, отступая с боями против пятнадцати генокрадов. Заметив космодесантников, Провидец приказывает своему Экзарху использовать тактическое отступление, и Эльдар исчезают, как описано выше. И снова космодесантники столкнулись с пятнадцатью ненасытными генокрадами. Двумя боевыми раундами спустя Эльдар снова появляются и атакуют космодесантников сзади, стремясь вернуть себе Ореол. Провидец Итаэрве нападает исключительно на владеющего артефактом космического десантника или генокрада, используя свою психическую силу «Войны разума». Она также приказывает Паукам Варпа защищать её от любого, кто угрожает ей или пытается сбежать с камнем души. Если Итаэрве получает камень души в руки, она и ее оставшиеся пауки Варпа немедленно используют тактическое отступление - как указано выше - и пытаются сбежать.

Если Провидец оказывается в ловушке во власти космодесантников - положение, мягко говоря, устрашающее, - она объясняет, что корабль вот-вот врежется в планету Утешение. Решают ли они верить в это - полностью зависит от боевых братьев. Если до этого дойдет, она готова сотрудничать с космодесантниками, но только если это означает, что она сможет каким-то образом гарантировать, что камень души вернется к её народу. Это гораздо важнее ее жизни.

ОХОТА НА ОХОТНИКОВ

Если Эльдар сбежит с Ореолом, команда Караула должна его забрать. Это непростая задача, так как активные генокрады узнали об их присутствии и теперь наводняют корабль в ответ. К несчастью для космодесантников, эльдары - мастера дезориентации и скрытности, и им гораздо легче избегать генокрадов, чем космодесантникам. Эльдары используют это в своих интересах, ведя боевых братьев в засады тиранидов или заманивая их в тупик, когда только могут. МИ рекомендуется подчеркнуть неразбериху и безумный характер этой охоты, которую генокрады устраивают так же, как Боевые Братья.

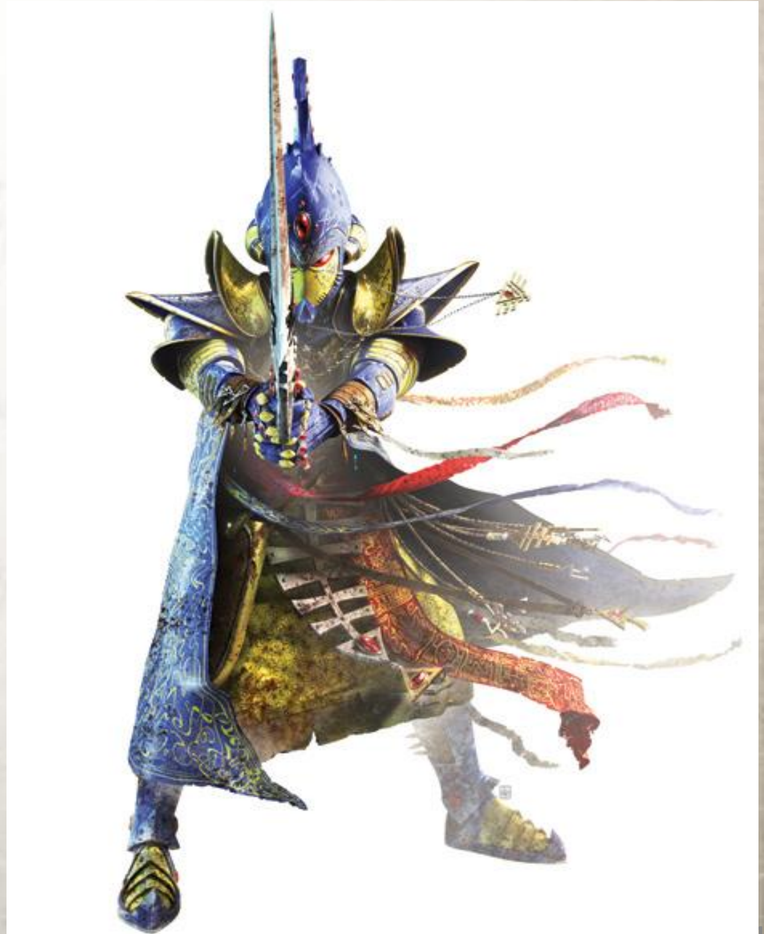
Чтобы определить местонахождение отступающих сил Эльдар, Боевые Братья могут пойти разными путями. Во-первых, они могут просто попытаться выследить убегающих ксеносов, хотя их генераторы варп-прыжков значительно затрудняют это. К сожалению, хотя у Провидца нет такого устройства и, таким образом, она обеспечит боевым братьям непрерывный след, Экзарх Пауков Варпа использует свое мастерство в технологии Генератора Варп-прыжков, чтобы взять Провидца с собой для коротких прыжков. Чтобы выследить Эльдар, боевой брат должен пройти **сложный (–20) тест на осведомленность** или **сложный (+0) тест на выслеживание**. Если ему это удастся, боевой брат может следовать за эльдаром, пока ксеносы в следующий раз не воспользуются своими генераторами варп-прыжков. Если боевой брат наберет три степени успеха в тесте на осведомленность или отслеживание, он сможет приблизительно угадать, где Эльдар намереваются снова появиться. Если боевой брат достигает четырех или более степеней успеха в таком испытании, команда Караула фактически выслеживает эльдар, прежде чем они смогут прыгнуть. Боевые Братья могут вступить в бой с Эльдар; после двух раундов экзарх использует Тактическое отступление и телепортируется.

Схватки между NPC

Мастерам игры не нужно разыгрывать атаку между фракциями NPC. Если присутствуют и Эльдары, и генокрады, они сражаются друг с другом так же, как они сражаются с боевыми братьями. Обе группы гораздо больше способны нанести урон, чем поглотить его. В начале каждого раунда бросайте 1d5–2 для каждой группы. Это количество их членов, выведенных из строя в этот ход, помимо всех убитых космодесантниками.

Боевой брат может использовать ауспекс для сканирования близлежащей области, чтобы определить место для прыжка Варп-пауков. Для этого необходимо, чтобы боевой брат прошел **Сложный (–10) тест на техпользование**. В качестве альтернативы, библиарий может пройти **сложный (–20) тест на Псичувство**, чтобы ощутить нарушение реальности в пункте назначения прыжка. Как только Боевые Братья обнаружат точку выхода из варпа Эльдар во время их последнего прыжка, они могут продолжить отслеживать ксеносов с этой точки, повторяя процесс, описанный выше. В общей сложности необходимо пройти пять успешных тестов на осведомленность или отслеживание, чтобы проследить за эльдар на всем пути к их кораблю.

Мастеру игры рекомендуется включить в погоню две или три встречи с генокрадами. Маленькие стаи (от четырёх до шести существ) - тиранидские авангардные организмы могут атаковать космодесантников, выслеживая эльдар, или команда убийц может атаковать варп-пауков, пока те отбиваются от полдюжины хищных, четырёхруких ужасов прежде чем эльдары отпрыгнут и оставят космодесантников разбираться с тиранидами.



БЕГСТВО

Когда битва в носовом орудийном отсеке начинает стихать - или когда Боевые Братья, наконец, догоняют отступающих Эльдар - слабый гул сотрясает корабль. Все боевые братья сразу узнают этот звук. Это шум, производимый, когда массивное судно начинает сталкиваться с атмосферой планеты. У Боевых братьев есть всего несколько минут, чтобы найти какой-нибудь выход из судна, прежде чем его судьба станет определенной, и они тоже погибнут.

В этот момент любой выживший Эльдар отчаянно пытается заполучить камень души и сбежать. Их корабль - даже если он был поврежден - остается прикрепленным к стыковочному отсеку. Если астартес выследят и поймают эльдар, это может быть их ближайшим спасением. Если ксеносы все еще удерживают Ореол, попытка дерзкого побега на борту фрегата Эльдар может быть их единственным вариантом для успеха миссии. Другие могут использовать ранее описанную абордажную торпеду для эвакуации. Третий вариант - найти одну из спасательных капсул крейсера и катапультироваться таким образом. Это может быть самым безопасным вариантом, так как эти устройства предназначены для того, чтобы продолжать функционировать, даже если они тысячелетия не обслуживались.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

«Миссия успешно выполнена. Все свидетельства нашего пребывания исчезнут, когда корабль сгорит в атмосфере. К моменту его столкновения с поверхностью никто не узнает, что мы здесь были»

–Брат Сейнлис

Если Боевые братья успешно возвратят артефакт, то Караул будет благодарен. Если Боевые братья также нашли способ уничтожить Пламенный Венец и Тиранидов на борту, то они вышли далеко за рамки служебного долга. Если эльдары получат камень души, долгосрочные последствия могут преследовать Боевых братьев в будущих приключениях.

НАГРАДЫ ЗА ОПЫТ

По завершении приключения ГМ должен начислить следующие Очки опыта (каждому Боевому брату):

- **Благополучно приземлился на борт Пламенного Венца**: 50 xp
- **Победил эльдар**: 150 опыта
- **Уничтожил всех встреченных генокрадов**: 150 xp
- **Возвращён Ореол Провидения**: 200 xp
- **Сбежал с судна до того, как оно разбилось**: 50 xp

НАГРАДЫ ЗА СЛАВУ

По завершении приключения МИ должен наградить следующей известностью (каждому Боевому брату):

- **Возвратил Ореол Провидения**: 1 Известность

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАГРАДЫ

Если боевые братья выделяются в битве, приносят смерть ксеносам и защищают честь Караула Смерти, капитан стражи Хрольт Собиратель Клыков после миссии дает каждому боевому брату в знак доблести одну вещь из следующего списка. Эти почетные знаки становятся частью постоянной экипировки боевого брата.

- **Трофей клык ксеноса**: внушительный клык, вырванный из пасти инопланетного зверя той или иной разновидности, это с трудом завоеванный знак уважения капитана Караула. Боевой брат с этой меткой получает бонус +10 к Испытаниям на запугивание. Кроме того, он получает 2 дополнительных очка запроса для своей команды, когда участвует в любой миссии под командованием капитана Хрольта.

- **Руна Охотника**: капитан Хрольт питает укоренившееся фенрисианское уважение к опытному охотнику, который слушает и ждет, прежде чем нанести удар в полную силу. Эта руна отмечает носителя как проницательного наблюдателя, в равной степени хитроумного и свирепого. Боевой брат, носящий эту награду, может помогать (см. стр. 204 Основной книги правил Караула Смерти) союзникам в пределах десяти метров с помощью тестов бесшумного движения и тени, которые они должны пройти, ведя их через тени.

- **Фенрисийский амулет:** Эльдарские Провидцы - известные предсказатели и ведьмы, и победить одного из их сверхъестественного рода - немалое дело. Боевой брат с этой фенрисийской защитой против волшебных сил получает бонус +10 к тестам силы воли, чтобы противостоять эффектам психических сил.

ВРАГИ

Наши сегодняшние враги - самые смертоносные, которых может предложить галактика, и мы должны противостоять им в непосредственной близости, где наши болтеры не смогут поразить их. Хорошо. Я предпочитаю уничтожать своих врагов, как это когда—то делали примархи - жестоко!”

Брат Тарос, Черный щит

Следующие персонажи и противники, не являющиеся игроками, играют важную роль в этом сценарии, но их нет в Основной книге правил **Караула Смерти**.

Генокрад

Известные своей способностью с одного удара сразить даже ветеранов Адептус Астартес, одетых в терминаторскую броню, генокрады - смертоносный авангард тиранидов. Эти монстры бросают вызов даже самым могущественным героям и особенно опасны в тесных помещениях, таких как на борту военного корабля, дрейфующего в межзвездной пропасти.

Генокрад (Элита)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
65	-	$^{(8)}$45	$^{(8)}$40	$^{(8)}$45	35	60	45	-

Движение: 8/16/24/48

Раны: 20

Броня: усиленный хитин (всё 4) Общий БВ: 8

Навыки: осведомленность (Вос) +10, подъем (Сил) +10, уклонение (Лов) +10, плавание (Сил) +10. Таланты: Амбидекстер, Бесстрашный, Трудная мишень, Прыжок, Молниеносная атака, Молниеносные рефлексы, Шаг в сторону, Быстрая атака.

Черты: Телепатия выводка†, Ночное зрение, Страх 2 (Пугающий), Улучшенное природное оружие (Раздирающие когти), Многорукое, Естественная броня (усиленный хитин), Неестественная ловкость (x2), Неестественная скорость, Неестественная сила (x2), Неестественная стойкость (x2), Тиранид.

Оружие: Раздирающие когти (1d10+12 R; Бронеб. 5; Бритвенно острое).

†Телепатия выводка: генокрады имеют постоянную телепатическую связь друг с другом, которая может функционировать четко и без ограничений (например, от объектов или других форм экранирования) на расстоянии до одного километра. Это позволяет им общаться друг с другом и быстро и незаметно передавать информацию ближайшим генокрадам.

Аспектный воин пауков варпа

Аспектные воины - чемпионы Эльдар, которые оттачивают себя в одной конкретной форме войны. В случае с пауками варпа, это означает, что они должны стать мастерами засад, возникая из эфира с помощью генераторов варп-прыжков, чтобы нанести смертельный удар, прежде чем их жертва даже осознает опасность.

Аспектный воин пауков варпа (Элита)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
52	56	38	36	$^{(10)}$52	44	46	51	28

Движение: 5/10/15/30

Раны: 16

Броня: Аспектная Броня † (Все 8) Общий БВ: 3

Навыки: Акробатика (Лов) +10, Осведомленность (Вос) +10, Подъем (Сил), Маскировка (Лов) +10, Уклонение (Лов) +10, Обыденное знание (Эльдар) (Инт), Запретное знание (Черная библиотека, Варп, Ксенос) (Интеллект), Медика (Инт), Пилот (Генератор варп-прыжков) (Лов), Поиск (Лов), Безопасность (Лов) +20, Бесшумное движение (Лов), Язык (Эльдарарский) (Инт), Тактика (Доктрина нападения, Разведка и скрытность) (Инт), Слежение (Инт). Таланты: Кошачье приземление, Калечащий выстрел, Орлиный глаз, Дальновидность, Трудная мишень, Улучшенные (слух, зрение), Всё видавший, Стальные нервы, Быстрое выхватывание, Быстрая реакция, Шаг в сторону.

Черты: Авто-стабилизация, Неестественная ловкость (x2).

Оружие: Прядильщик смерти (базовый; 30 м; S/2/4; 1d10+17 R; Бронеб. 0; обойма 20; перезарядка полная; Взрыв [1], Разрушительное [1], Надежное, Разрывающее), пистолет сюрикен (пистолет; 30 м ; S/3/5; 1d10+4 R; Бронеб. 4; Обойма 40; перезарядка 2 полная; Бритвенно острое, Надёжное), Ксеноский боевой клинок, Исключительное качество (рукопашный бой; 1d5+5 R; Бронеб. 2).

Снаряжение: генератор варп-прыжков††, две обоймы боеприпасов для прядильщика смерти, 2 магазина для пистолета сюрикен, ксеноский медицинский набор, камень души, сканер и шлем (включая ребризер, фото-визор и микробусину).

†Аспектная броня: Эльдарская броня чрезвычайно сложна и гораздо менее обременительна, чем можно было бы предположить по ее защитным свойствам. Воин в аспектной броне не получает штрафов за маскировку или бесшумное движение из-за брони. Она полностью герметична и защищает владельца от всех агрессивных сред, включая вакуум.

††Генератор варп-прыжков: каждый паук варпа имеет компактный варп-генератор, позволяющий им совершать короткие контролируемые путешествия через имматериум. Хотя эти прыжки длятся всего доли секунды, но позволяют пересекать десятки метров за раз с лёгким звуком вытесненного воздуха. Какими бы полезными ни были эти прыжки, они не лишены опасностей - для Эльдар задержаться в имматериуме дольше, чем на кратчайшие мгновения, означает навлечь на себя беду. Паук варпа с помощью генератора может двигаться с удвоенной скоростью игнорируя расстояния и препятствия. При желании он может попытаться задержаться в Варпе на доли секунды дольше, чтобы пройти на 2d10 метров дальше, но если будет выброшен результат в две единицы то, необходимо будет пройти **Тяжёлый (-20) тест пилотирования (Генератор варп-прыжков)** или не вернуться в реальность. Если тест пройден, то в свой следующий ход он сможет совершить только половину действия, когда он, пошатываясь, вернется в материальную вселенную.

Экзарх пауков варпа

Экзархи превосходят даже опытных Аспектных Воинов. Эти Эльдар - живые образцы пути битвы, и одинокий экзарх может сражаться лицом к лицу даже с космическими десантниками.

Экзарх пауков варпа (Босс)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
62	66	48	47	$^{(15)}$58	54	56	61	38

Движение: 5/10/15/30

Раны: 30

Доспехи: Доспехи экзарха† (Все 10) Общий БВ: 4

Навыки: Акробатика (Лов) +10, Осведомленность (Вос) +20, Подъем (Сил), Командование (Тов) +10, Скрытность (Лов) +10, Уклонение (Лов) +20, Обыденное знание (Эльдар) (Инт), Запретные знания (Черная библиотека, Варп, Ксенос) (Инт), Медика (Инт), Пилот (Генератор варп прыжка) (Лов) +20, Поиск (Лов), Безопасность (Лов) +20, Бесшумное движение (Лов), Язык (Эльдарский) (Инт), Тактика (Доктрина нападения) (Инт) +10, Тактика (Разведка и Скрытность) (Инт) +10, Отслеживание (Инт).

Таланты: Амбидекстер, Кошачье приземление, Калечащий выстрел, снайперский выстрел, предвидение, трудная мишень, обостренные чувства (слух, зрение), всё видавший, стальные нервы, быстрое выхватывание, быстрая реакция, шаг в сторону, быстрая атака, парное оружие (стрелковое, холодное).

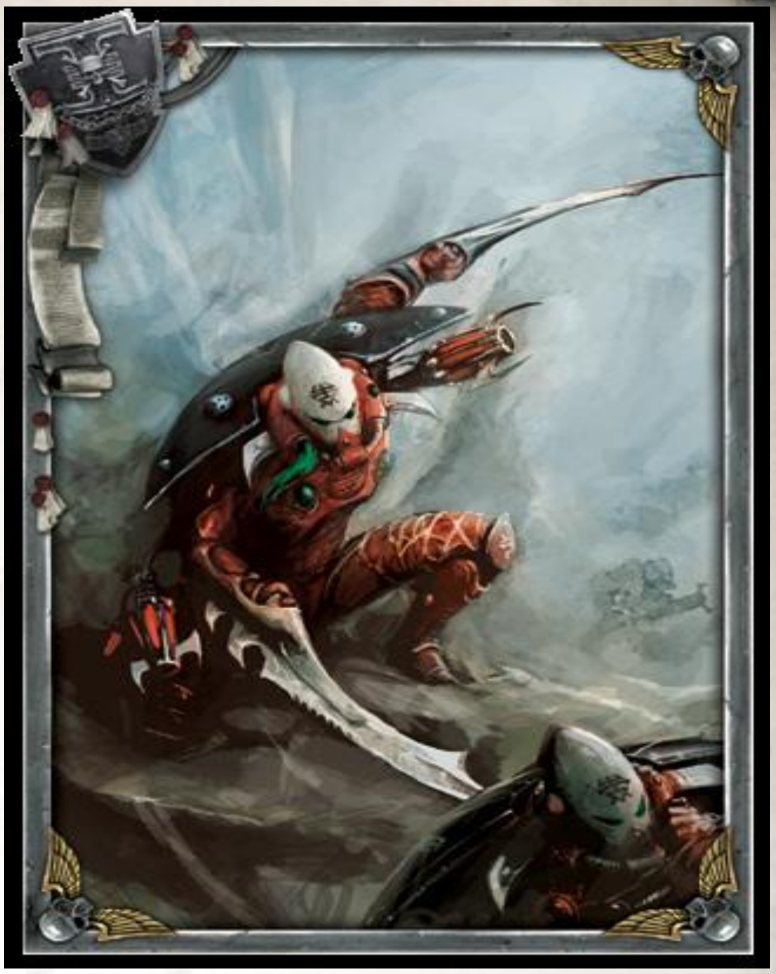
Черты: автостабилизация, потустороннее, неожиданное нападение††, тронутый судьбой (1), неестественная ловкость (x3), отступление†††.

Оружие: Прядильщик смерти экзархов (базовый; 30 м; S/2/4; 1d10+17 R; Бронеб. 0; Маг. 20; перезарядка полная; Взрыв [1], Разрушительное [1], Надежный, Шквальное, Разрывающее), два эльдарских силовых клинка на предплечьях (Ближний бой; 1d10+10 E; Бронеб. 8; Сбалансированное, Силовое поле).

Снаряжение: генератор варп-прыжков ††††, две обоймы боеприпасов для прядильщика смерти, ксеноский медицинский набор, множество камней души и шлем (включая ребризер, фото-визор и микробусину).

†Доспех экзарха: Эльдарская броня чрезвычайно сложна и гораздо менее обременительна, чем можно предположить по ее защитным свойствам. Воин в броне экзархов не получает штрафов за маскировку или бесшумное движение из-за брони. Доспех экзарха полностью герметичен и защищает владельца от всех агрессивных сред, включая вакуум.

††Неожиданное нападение: В частности, под руководством своего учителя-экзарха, пауки варпа отлично умеют устраивать засады и внезапные атаки, обычно убивая своих врагов, прежде чем они смогут должным образом отреагировать. Атакуя ошарашенных или ничего не подозревающих врагов, Экзарх и его отряд могут засчитать этих врагов как Беспомощных.



†††Отступление: экзархи пауков варпа наблюдают за ходом и переплетением битвы с ясностью, которую смертные воины не могут понять, не говоря уже о подражании, и могут определить тот самый момент, когда наступление должно закончиться. По его сигналу отряд может бесследно исчезнуть. В любой ход Экзарх может полностью выйти из боя как Полное действие. После этого Экзарх и каждый Паук варпа в его отряде (а также все недееспособные, раненые или мёртвые члены - их броня также следует сигналу Экзарха, чтобы её можно было потом безопасно восстановить) немедленно покидают бой и появляются в 50 метрах от места схватки вне поля зрения врагов. Во всех смыслах и целях битва окончена, хотя Пауки Варпа живут, чтобы сразиться в другой день.

††††Генератор варп-прыжков: каждый паук варпа имеет компактный варп-генератор, позволяющий им совершать короткие контролируемые путешествия через имматериум. Хотя эти прыжки длятся всего доли секунды, но позволяют пересекать десятки метров за раз с лёгким звуком вытесненного воздуха. Какими бы полезными ни были эти прыжки, они не лишены опасностей - для Эльдар задержаться в имматериуме дольше, чем на кратчайшие мгновения, означает навлечь на себя беду. Экзарх пауков варпа с помощью генератора может двигаться с удвоенной скоростью игнорируя расстояния и препятствия. При желании он может попытаться задержаться в Варпе на доли секунды дольше, чтобы пройти на 2d10 метров дальше, но если будет выброшен результат в две единицы то, необходимо будет пройти **Тяжёлый (-20) тест пилотирования (Генератор варп-прыжков)** или не вернуться в реальность. Если тест пройден, то в свой следующий ход он сможет совершить только половину действия, когда он, пошатываясь, вернется в материальную вселенную.

Видящая

Видящий (Босс)								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
50	45	35	40	$^{(10)}$57	64	76	$^{(11)}$61	48

Движение: 5/10/15/30

Раны: 30

Доспехи: Руническая броня Эльдар † (Всё 6) Общий БВ: 4 Навыки: Акробатика (Лов), Осведомленность (Вос) +20, Подъем (Сил), Скрытность (Лов) +10, Обман (Тов), Уклонение (Лов) + 10, Запретные знания (Черная библиотека, Ксенос, Варп, Паутина, Псайкеры) (Инт) +20, Дознание (Тов) +10, Воззвание (СВ), Псичувство (Вос) +20, Исследование (Вос), Поиск (Вос), Бесшумное движение (Лов), Язык (Эльдарский, Низкий Готик) (Инт).

Таланты: Мастер клинков, Владение экзотическим оружием (пистолет-сюрикен, ведьмин клинок), Благосклонность варпа, Предвидение, Глубокое чутьё Варпа, псих-рейтинг 6, Канал варпа, Чутьё варпа.

Черты: Неестественная ловкость (x2), Неестественная сила воли (x2).

Психические силы: Война разума, Вуаль и все психические силы из дисциплин прорицания и телепатии.

Оружие: Пистолет Сюрикен (30 м; S/3/5; 1d10 + 2 R; Бронеб. 4; Маг. 40; перезарядка 2 полная; Надёжное), Ведьмин клинок (1d10 + 14; Бронеб. 6; Силовое поле, Сбалансир.).

Снаряжение: камни духов††, призрачный шлем †††, руны защиты и наблюдения††††.

†**Руническая броня Эльдар**: всякий раз, когда Провидец получает удар, она может бесплатно выполнить **Очень тяжёлый (-30) тест Проверки фокусировки мощи**. Если ей это удастся, уменьшите урон, который она получит, на сумму, равную её Пси Рейтингу плюс полученные ею степени успеха. Если числовой результат теста ниже, чем её Пси Рейтинг, полностью отмените попадание.

††**Камни духа**: один раз за боевую встречу Провидица может воспользоваться силой своих павших предшественников, чтобы использовать психическую силу в качестве свободного действия.

†††**Призрачный шлем**: Покрытый тонкими тайными рунами, призрачный шлем - это мощное древнее устройство, которое носят Провидцы, чтобы защитить себя от опасностей Варпа. Надев призрачный шлем, Провидец может пройти **Серьёзный (+0) тест на силу воли**, чтобы не поддаваться влиянию Психических явлений или Прорыва Варпа. Эффекты результата, брошенного в **Таблице 6–1: Психические явления** или **Таблице 6–2: Опасности варпа** (см. Страницы 188–189 Основной книги правил Караула Смерти), все еще имеют место и могут влиять на других людей или окружающую среду.

††††**Руны защиты и наблюдения**: Провидцы несут бесчисленные безделушки, эзотерические устройства и руны, предназначенные для усиления их психических способностей и ослабления способностей их противников. Все вражеские псайкеры в пределах 20 метров должны добавить дополнительно +10 ко всем броскам, которые они делают в **Таблице 6–1: Психические явления** и **Таблице 6–2: Опасности Варпа** (см. Страницы 188–189 Основной книги правил Караула Смерти). Сам провидец вычитает –10 из всех бросков, сделанных по любой таблице.

Психические силы Эльдар

Провидец имеет доступ к следующим психическим силам в дополнение к силам, которыми она обладает из Основной книги правил Караула Смерти.

Война разума

Действие: половинное действие

Против: Нет

Дальность: 10 метров x Пси рейтинг

Поддерживание: Нет

Описание: Провидец должен отметить одно существо в пределах досягаемости и прямой видимости. И цель, и Провидец проходят проверку силы воли с противодействием (+0). Если цель побеждает во встречной проверке, сила не имеет дополнительного эффекта. Если Провидец побеждает, то цель получает 1d10 Взрывного урона плюс дополнительно 1d10 Взрывного урона за каждую Степень, которую Провидец выиграл во встречной проверке. Этот урон игнорирует броню и уменьшается за счет бонуса силы воли цели, а не за счет бонуса стойкости, как обычно. Критические эффекты от этой способности всегда применяются к голове.

Вуаль

Действие: половинное действие

Против: Нет

Дальность: 10 метров x Пси Рейтинг

Поддерживание: постоянное

Описание: Провидец проникает в чувства ближайших врагов, заставляя предать их собственное зрение и слух. Используя это, она может исказить их восприятие, делая её почти невидимой. Провидец назначает количество целей, равное двукратному Пси рейтингу. Эти цели должны находиться в пределах досягаемости силы и в пределах видимости Провидца (могут включать и самого Провидца). На время действия способности цели считаются обученными навыкам маскировки и бесшумных движений и получают бонус ко всем таким тестам, равный +(5 x Пси рейтинг). Кроме того, все дальние атаки по целям подвергаются штрафу, равному –(5 x Пси рейтинг). Любая цель, которая выходит из зоны действия силы, теряет все преимущества.

Имя персонажа	Брат Аластаир		**Имя игрока**	
Орден	Штормовые Стражи		**Прошлое**	Очищение Вигила
Характер Ордена	Стремление к славе		**Характер**	Амбициозный
Специальность	Библиарий Караула	**Ранг 2**	**История силовой брони**	Ужас будет тебе другом

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой	**Дальний бой**	**Сила**	**Выносливость**	**Ловкость**	**Интеллект**	**Восприятие**	**Сила воли**	**Товарищество**
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
50	45	10 45	8 44	37	45	47	58	41

	Базовый	Обуч.	+10%	+20%		Базовый	Обуч.	+10%	+20%		Базовый	Обуч.	+10%	+20%
Акробатика (лов)	☐	☐	☐	☐	Оценка	■	☐	☐	☐	Проницательность (вос)	■	☐	☐	☐
Осведомленность (вос)	■	■	☐	☐	Запретные знания (инт)*:	☐	☐	☐	☐	Поиск (вос)	■	■	☐	☐
Бартер (тов)	■	☐	☐	☐	Ксеносы	☐	■	☐	☐	Тайный язык (инт)*::	☐	☐	☐	☐
Трёп (тов)	☐	☐	☐	☐	Псайкеры	☐	■	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Кутёж (вын)	■	☐	☐	☐	Варп	☐	■	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Обаяние (тов)	■	☐	☐	☐	Азартные игры (инт)	■	☐	☐	☐	Безопасность (лов)	☐	☐	☐	☐
Химпользование (инт)	☐	☐	☐	☐	Дознание(тов)	■	☐	☐	☐	Слежка (лов)	☐	☐	☐	☐
Шифры (инт)*:	☐	☐	☐	☐	Допрос (СВ)	☐	☐	☐	☐	Бесшумный шаг (лов)	■	■	☐	☐
Руны Ордена	☐	■	☐	☐	Запугивание (сил)	■	■	☐	☐	Ловкость рук (лов)	☐	☐	☐	☐
Метки ксеносов	☐	■	☐	☐	Воззвание (СВ)	■	☐	☐	☐	Языкознание (инт)*:	☐	☐	☐	☐
Лазание (сил)	■	■	☐	☐	Чтение по губам (вос)	☐	☐	☐	☐	Высокий Готик	☐	■	☐	☐
Командование (тов)	■	☐	☐	☐	Грамотность (инт)	☐	■	☐	☐	Низкий Готик	☐	■	☐	☐
Обыденное знание (инт)*:	☐	☐	☐	☐	Логика (инт)	■	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Адептус астартес	■	■	☐	☐	Медика (инт)	☐	☐	☐	☐	Выживание (инт)	☐	☐	☐	☐
Караул Смерти	☐	■	☐	☐	Навигация (инт)*:	☐	☐	☐	☐	Плавание (сил)	■	☐	☐	☐
Империум	■	■	☐	☐	Наземная/Планетарная	☐	■	☐	☐	Тактика (инт)*	☐	☐	☐	☐
Война	■	■	☐	☐		☐	☐	☐	☐		☐	■	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	Исполнитель (тов)*	☐	☐	☐	☐	Тех-пользование (инт)	☐	☐	☐	☐
Скрытность (лов)	■	■	☐	☐		☐	☐	☐	☐	Выслеживание (инт)	☐	■	☐	☐
Ловкач (лов)	■	☐	☐	☐	Пилотирование (лов)*	☐	☐	☐	☐	Торговля (инт)*:	☐	☐	☐	☐
Обман (тов)	■	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Взрывотехника (инт)	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐	Дрессура (инт)	☐	☐	☐	☐
Маскировка (тов)	■	☐	☐	☐	Псичувство (вос)	☐	■	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Уклонение (лов)	■	■	☐	☐	Ученое знание (инт)*:	☐	☐	☐	☐					
Вождение (лов)*:	☐	☐	☐	☐	Кодекс Астартес	■	■	☐	☐					
Наземная техника	☐	■	☐	☐	Оккультизм	■	■	☐	☐					
	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐					

Раны	Общее кол-во	22
	Текущее значение	
	Усталость	

Критический урон: ______________________

____

Безумие	Текущее значение	12
Боевые травмы	______________________ ______________________	
Проклятие Примарха:	Жажда славы ______________________	
Передвижение	Половина (4 м)	Атака (12 м)
	Полное (8 м)	Бег (24 м)
Очки судьбы	Общее кол-во	4
	Текущее значение	
Порча	Текущее значение	12

ОСОБЕННОСТИ КОСМОДЕСАНТНИКОВ

Второе сердце/Оссмодула/Бископея/Гемастамен: дают особенности Сверхъестественная Сила и Сверхъестественная Выносливость.

Орган Ларрамана: предотвращает Кровотечение.

Каталептический узел: снимает штрафы к проверкам Восприятия при длительном отсутствии сна.

Преомнор: +20 к проверкам Выносливости против ядов.

Омофагия: получение умения или группы умения после съедания части врага.

Мультилёгкое: переброс проваленной проверки Выносливости при утоплении или удушении. Кроме того, даёт +30 к проверкам Выносливости против газов и переброс проваленных проверок.

Оккулоб и ухо Лаймана: даёт таланты Обострённые чувства (Зрение, Слух) и +10 к подходящим проверкам Восприятия.

При-ак мембрана: погружение в анабиоз.

Оолитовая почка: переброс проваленных проверок Выносливости против ядов и токсинов, в том числе атак со свойством Отравленное.

Невроглотис: обнаружение яда по вкусу успешной проверкой Восприятия. +10 к проверке Выслеживания, если цель попробована на вкус.

Мукраноид: переброс проваленных проверок Выносливости против экстремальных температур.

Железа Бетчера: стрелковое оружие: дальность 3 м., урон 1к5, ББ 4, Отравленное. При трёх и более степенях успеха при попадании цель слепнет на 1к5 раундов.

Прогеноиды: извлекается успешной проверкой Медики.

Чёрный панцирь: при ношении силовой брони противники не получают бонуса на попадание за размер.

Имя персонажа Брат Аластаир **Имя игрока**

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой ББ	Дальний бой ДБ	Сила Сил	Выносливость Вын	Ловкость Лов	Интеллект Инт	Восприятие Вос	Сила воли СВ	Товарищество Тов
50	45	10 4 5	8 4 4	3 7	4 5	4 7	5 8	4 1

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование: Силовой меч

Класс	Рукопаш.	Урон	1d10+16	Тип	Резаный	Бронеб	6
Дальноб	-	Скорострел	-	Магазин	-	Перезарядка	

Спец правила: Сбалансированное, специальное

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование: Крак граната

Класс	Метательное	Урон	3d10+4	Тип	Взрыв	Бронеб	6
Дальноб	30м	Скорострел	S/-/-	Магазин	-	Перезарядка	-

Спец правила: -

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование: Болт пистолет

Класс	Пистолет	Урон	1d10+9	Тип	Взрыв	Бронеб	4
Дальноб	30м	Скорострел	S/2/-	Магазин	14	Перезарядка	Полн

Спец правила: Разрывающее

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование: Осколочная граната

Класс	Метательное	Урон	2d10+2	Тип	Взрыв	Бронеб	0
Дальноб	30м	Скорострел	2/-/-	Магазин	-	Перезарядка	-

Спец правила: Взрыв (4)

Броня

Голова
(1-10)
16
Тип:
MK VII

Десница
(11-20)
16
Тип: MK VII

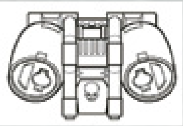
Корпус
(31-70)
18
Тип: MK VII

Шуйца
(21-30)
16
Тип: MK VII

Пр. нога
(71-85)
16
Тип: MK VII

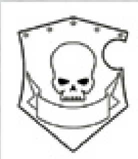
Лев. нога
(86-00)
16
Тип: MK VII

Дополнения к броне



(____)

(____)



(____)

ЧЕРТЫ И ТАЛАНТЫ КОСМОДЕСАНТНИКА

Амбидекстер
Владение оружием астартес
Бугрящиеся бицепсы
Обострённые Чувства (слух, зрение)
Неотразимый удар
Стальные нервы
Быстрое выхватывание
Сопротивление (Психосилы)
Каменная кожа
Мастер кулачного боя
Сверхъестественная Сила (х2)
Сверхъестественная Выносливость (х2)
Тренировки Караула Смерти

Кулачный боец
Варп чувство
Долг превыше смерти
Пси-рейтинг 4
Психическая техника (х2

ВОЗМОЖНОСТИ СИЛОВОЙ БРОНИ

Сервоаугментированные мышцы: +20 к Силе.
Авточувства: Ночное зрение, невосприимчивость к фотонным вспышкам и оглушающим гранатам; Точечные атаки за Полудействие; +10 к проверкам Восприятия, связанных со зрением и слухом (складывается с Обострёнными чувствами, итого +20).
Встроенный вокс
Встроенные магнитные ботинки
Рециркулятор пищи: можно провести две недели без пищи.
Подавитель отдачи: стрельба из Лёгкого оружия одной рукой без штрафа.
Размер: Крупный (но чёрный панцирь снимает бонус к попаданию).
Большерукий: штраф -10 на все тонкие действия, кроме работы со снаряжением астартес.
Осмотическая система жизнеобеспечения: при ношении шлема – герметичность.

ПСИХОСИЛЫ

Пси рейтинг **(4)**

Сокрушение
Вдохновение
Ближняя телепатия
Мощь древних
Железная рука

СЛАВА	Текущая	19
ОПЫТ	Доступно	0
	Потрачено	18000

СНАРЯЖЕНИЕ

Силовая броня МК 7
Силовой меч
Болт пистолет
3 оск и 3 крак гранаты
Боевой нож

РЕЖИМ ОДИНОЧКИ

Имя персонажа	Брат Аластаир	Ранг: 2	Имя игрока
Орден	Штормовые Стражи		

Орденская способность	Зов Грома
Требуемый ранг	1
Эффекты	Бонус. Один враг получает штраф за нападение на союзников Боевого Брата, см. стр. 218

Орденская способность	Всплеск скорости	Орденская способность	Сила Астартес
Требуемый ранг	1	Требуемый ранг	1
Эффекты	Увеличивает скорость, см. стр. 216	Эффекты	Повышает бонус силы, см. стр. 216

Сплочённость: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

Название отряда:

Клятва:

РЕЖИМ ОТРЯДА

Имя персонажа: Брат Скольд	**Имя игрока:**	**Орден:** Космические Волки

Способности отряда см. стр. 219

Наступательный манёвр	Действие	Цена	Поддержка	Эффект
Огневая поддержка	Полу/Своб.	1	Да	Концентрированный огонь на подавление
Тактическое перемещение	Полу/Своб.	1	Да	Безопасное перемещение между укрытиями
Истребление танков	Своб.	1	Нет	Совместная атака одного врага
Кинжальный огонь	Полу.	1	Да	Мгновенная атака
Болтерный штурм	Своб.	3	Нет	Перемещение и выстрел из болтера
Громовой натиск	Своб.	3	Нет	Перемещение и удар в рукопашной
Оборонительная стойка	**Действие**	**Цена**	**Поддержка**	**Эффект**
Разреженный строй	Полн.	1	Да	Обмен реакциями
Ложись!	Реакция	1	Нет	Быстрое перемещение в укрытие
Перегруппировка	Полн.	2	Нет	Ускоренное передвижение
Перехватим огонь!	Реакция	2	Нет	Распределение попаданий одной атаки между несколькими бойцами
Окопаться!	Полн.	3	Да	Усиление укрытия
Форпост	Полн.	3	Да	Концентрация стрельбы по одной цели

Имя персонажа	Брат Элиас		**Имя игрока**	
Орден	Тёмные Ангелы		**Прошлое**	Сохранил секреты Ордена
Характер Ордена	Сыны Льва		**Характер**	Горячая кровь
Специальность	Штурмовик Караула	**Ранг 2**	**История силовой брони**	Забыть – значит простить. Ничего не забывай

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой	**Дальний бой**	**Сила**	**Выносливость**	**Ловкость**	**Интеллект**	**Восприятие**	**Сила воли**	**Товарищество**
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
		12	8					
49	46	52	49	53	30	46	41	37

	Базовый	Обуч.	+10%	+20%		Базовый	Обуч.	+10%	+20%		Базовый	Обуч.	+10%	+20%
Акробатика (лов)	☐	☐	☐	☐	Оценка	■	☐	☐	☐	Проницательность (вос)	■	☐	☐	☐
Осведомленность (вос)	■	■	☐	☐	Запретные знания (инт)*:	☐	☐	☐	☐	Поиск (вос)	■	☐	☐	☐
Бартер (тов)	■	☐	☐	☐	Ксеносы	☐	■	☐	☐	Тайный язык (инт)*::	☐	☐	☐	☐
Трёп (тов)	☐	☐	☐	☐	Легионы предателей	☐	■	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Кутёж (вын)	■	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Обаяние (тов)	■	☐	☐	☐	Азартные игры (инт)	■	☐	☐	☐	Безопасность (лов)	☐	☐	☐	☐
Химпользование (инт)	☐	☐	☐	☐	Дознание(тов)	■	☐	☐	☐	Слежка (лов)	☐	☐	☐	☐
Шифры (инт)*:	☐	☐	☐	☐	Допрос (СВ)	☐	☐	☐	☐	Бесшумный шаг (лов)	■	■	☐	☐
Руны Ордена	☐	■	☐	☐	Запугивание (сил)	■	■	☐	☐	Ловкость рук (лов)	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	Воззвание (СВ)	☐	☐	☐	☐	Языкознание (инт)*:	☐	☐	☐	☐
Лазание (сил)	■	■	☐	☐	Чтение по губам (вос)	☐	☐	☐	☐	Высокий Готик	☐	■	☐	☐
Командование (тов)	■	☐	☐	☐	Грамотность (инт)	☐	■	☐	☐	Низкий Готик	☐	■	☐	☐
Обыденное знание (инт)*:	☐	☐	☐	☐	Логика (инт)	■	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Адептус астартес	■	■	☐	☐	Медика (инт)	☐	☐	☐	☐	Выживание (инт)	☐	☐	☐	☐
Караул Смерти	☐	■	☐	☐	Навигация (инт)*:	☐	☐	☐	☐	Плавание (сил)	■	☐	☐	☐
Империум	■	■	☐	☐	Наземная/Планетарная	☐	■	☐	☐	Тактика (инт)*	☐	☐	☐	☐
Война	■	■	☐	☐		☐	☐	☐	☐		☐	■	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	Исполнитель (тов)*	☐	☐	☐	☐	Тех-пользование (инт)	☐	☐	☐	☐
Скрытность (лов)	■	■	☐	☐		☐	☐	☐	☐	Выслеживание (инт)	☐	■	☐	☐
Ловкач (лов)	■	☐	☐	☐	Пилотирование (лов)*	☐	☐	☐	☐	Торговля (инт)*:	☐	☐	☐	☐
Обман (тов)	■	☐	☐	☐	Личное	☐	■	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Взрывотехника (инт)	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐	Дрессура (инт)	☐	☐	☐	☐
Маскировка (тов)	■	☐	☐	☐	Псичувство (вос)	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Уклонение (лов)	■	■	■	☐	Ученое знание (инт)*:	☐	☐	☐	☐	**Раны**	Общее кол-во	23		
Вождение (лов)*:	☐	☐	☐	☐	Кодекс Астартес	■	■	☐	☐		Текущее значение			
Наземная техника	☐	■	☐	☐		☐	☐	☐	☐		Усталость			
	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐	**Критический урон:** ____________________				

Безумие	Текущее значение	4
Боевые травмы	____________________	
Проклятие Примарха:	Секреты	
Передвижение	Половина (6 м)	Атака (18 м)
	Полное (12 м)	Бег (36 м)
Очки судьбы	Общее кол-во	3
	Текущее значение	
Порча	Текущее значение	

ОСОБЕННОСТИ КОСМОДЕСАНТНИКОВ

Второе сердце/Оссмодула/Бископея/Гемастамен: дают особенности Сверхъестественная Сила и Сверхъестественная Выносливость.

Орган Ларрамана: предотвращает Кровотечение.

Каталептический узел: снимает штрафы к проверкам Восприятия при длительном отсутствии сна.

Преомнор: +20 к проверкам Выносливости против ядов.

Омофагия: получение умения или группы умения после съедания части врага.

Мультилёгкое: переброс проваленной проверки Выносливости при утоплении или удушении. Кроме того, даёт +30 к проверкам Выносливости против газов и переброс проваленных проверок.

Оккулоб и ухо Лаймана: даёт таланты Обострённые чувства (Зрение, Слух) и +10 к подходящим проверкам Восприятия.

При-ак мембрана: погружение в анабиоз.

Оолитовая почка: переброс проваленных проверок Выносливости против ядов и токсинов, в том числе атак со свойством Отравленное.

Невроглотис: обнаружение яда по вкусу успешной проверкой Восприятия. +10 к проверке Выслеживания, если цель попробована на вкус.

Мукраноид: переброс проваленных проверок Выносливости против экстремальных температур.

Железа Бетчера: стрелковое оружие: дальность 3 м., урон 1к5, ББ 4, Отравленное. При трёх и более степенях успеха при попадании цель слепнет на 1к5 раундов.

Прогеноиды: извлекается успешной проверкой Медики.

Чёрный панцирь: при ношении силовой брони противники не получают бонуса на попадание за размер.

Имя персонажа Брат Элиас **Имя игрока**

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой	Дальний бой	Сила	Выносливость	Ловкость	Интеллект	Восприятие	Сила воли	Товарищество
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
49	**46**	**10** **52**	**8** **49**	**53**	**30**	**46**	**41**	**37**

ВООРУЖЕНИЕ							
Наименование: Силовой кулак							
Класс	Рукопаш.	Урон	2d10+16	Тип	Энерг	Бронеб	9
Дальн об	-	Скорост рел	-	Мага зин	-	Перезаря дка	
Спец правила: Силовое поле, громоздкое							

ВООРУЖЕНИЕ							
Наименование: Крак граната							
Класс	Метатель ное	Урон	3d10+4	Тип	Взрыв	Бронеб	6
Дальн об	30м	Скорост рел	S/-/-	Магаз ин	-	Переза рядка	-
Спец правила: -							

ВООРУЖЕНИЕ							
Наименование: Болт пистолет							
Класс	Пистолет	Урон	1d10+9	Тип	Взрыв	Бронеб	4
Дальн об	30м	Скорост рел	S/2/-	Мага зин	14	Перезаря дка	Полн
Спец правила: Разрывающее							

ВООРУЖЕНИЕ							
Наименование: Осколочная граната							
Класс	Метатель ное	Урон	2d10+2	Тип	Взрыв	Бронеб	0
Дальн об	30м	Скорост рел	2/-/-	Мага зин	-	Перезаря дка	-
Спец правила: Взрыв (4)							

Броня

Голова
(1-10)
16
Тип: MK VII

Десница
(11-20)
16
Тип: MK VII

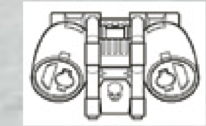
Корпус
(31-70)
18
Тип: MK VII

Шуйца
(21-30)
16
Тип: MK VII

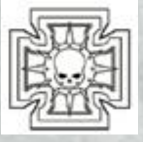
Пр. нога
(71-85)
16
Тип: MK VII

Лев. нога
(86-00)
16
Тип: MK VII

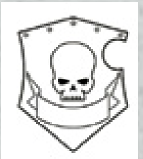
Дополнения к броне



(X)



(___)



(___)

ЧЕРТЫ И ТАЛАНТЫ КОСМОДЕСАНТНИКА

Амбидекстер
Владение оружием астартес
Бугрящиеся бицепсы
Обострённые Чувства (слух, зрение)
Неотразимый удар
Стальные нервы
Быстрое выхватывание
Сопротивление (Психосилы)
Каменная кожа
Мастер кулачного боя
Сверхъестественная Сила (x2)
Сверхъестественная Выносливость (x2)
Тренировки Караула Смерти

Кулачный боец
Парное оружие (рукопашное)
Парное оружие (стрелковое)
Молниеносные Рефлексы
Ненависть (мутанты)
Ненависть (Легионы предателей)†
Быстрая атака
Крепкое телосложение (x2)
Спецспособность: Крылья Ангелов
†от силовой брони

ВОЗМОЖНОСТИ СИЛОВОЙ БРОНИ

Сервоаугментированные мышцы: +20 к Силе.

Авточувства: Ночное зрение, невосприимчивость к фотонным вспышкам и оглушающим гранатам; Точечные атаки за Полудействие; +10 к проверкам Восприятия, связанных со зрением и слухом (складывается с Обострёнными чувствами, итого +20).

Встроенный вокс

Встроенные магнитные ботинки

Рециркулятор пищи: можно провести две недели без пищи.

Подавитель отдачи: стрельба из Лёгкого оружия одной рукой без штрафа.

Размер: Крупный (но чёрный панцирь снимает бонус к попаданию).

Большерукий: штраф -10 на все тонкие действия, кроме работы со снаряжением астартес.

Осмотическая система жизнеобеспечения: при ношении шлема – герметичность.

ПСИХОСИЛЫ

Пси рейтинг **(-)**

СЛАВА	Текущая	18
ОПЫТ	Доступно	0
	Потрачено	18000

СНАРЯЖЕНИЕ

Силовая броня МК 7
Силовой кулак
Болт пистолет
Прыжковый ранец
3 оск и 3 крак гранаты
Боевой нож

РЕЖИМ ОДИНОЧКИ

Имя персонажа	Брат Элиас	Ранг: 2	Имя игрока
Орден	Тёмные Ангелы		

Орденская способность	Стоическая оборона
Требуемый ранг	1
Эффекты	Бонус к количеству ран если ты не двигался, см. стр. 218

Орденская способность	Всплеск скорости	Орденская способность	Сила Астартес
Требуемый ранг	1	Требуемый ранг	1
Эффекты	Увеличивает скорость, см. стр. 216	Эффекты	Повышает бонус силы, см. стр. 216

Сплочённость: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

Название отряда:

Клятва:

РЕЖИМ ОТРЯДА

Имя персонажа: Брат Скольд	**Имя игрока:**	**Орден:** Космические Волки

Способности отряда см. стр. 219

Наступательный манёвр	**Действие**	**Цена**	**Поддержка**	**Эффект**
Огневая поддержка	Полу/Своб.	1	Да	Концентрированный огонь на подавление
Тактическое перемещение	Полу/Своб.	1	Да	Безопасное перемещение между укрытиями
Истребление танков	Своб.	1	Нет	Совместная атака одного врага
Кинжальный огонь	Полу.	1	Да	Мгновенная атака
Болтерный штурм	Своб.	3	Нет	Перемещение и выстрел из болтера
Громовой натиск	Своб.	3	Нет	Перемещение и удар в рукопашной
Оборонительная стойка	**Действие**	**Цена**	**Поддержка**	**Эффект**
Разреженный строй	Полн.	1	Да	Обмен реакциями
Ложись!	Реакция	1	Нет	Быстрое перемещение в укрытие
Перегруппировка	Полн.	2	Нет	Ускоренное передвижение
Перехватим огонь!	Реакция	2	Нет	Распределение попаданий одной атаки между несколькими бойцами
Окопаться!	Полн.	3	Да	Усиление укрытия
Форпост	Полн.	3	Да	Концентрация стрельбы по одной цели

Имя персонажа	Брат Леорик		**Имя игрока**	
Орден	Чёрные Храмовники		**Прошлое**	Основал крепость
Характер Ордена	Ревностный		**Характер**	Благочестивый
Специальность	Технодесантник Караула	**Ранг 2**	**История силовой брони**	Принёс смерть издалека

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой	**Дальний бой**	**Сила**	**Выносливость**	**Ловкость**	**Интеллект**	**Восприятие**	**Сила воли**	**Товарищество**
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
47	42	10 42	10 52	41	50	46	42	43

	Базовый	Обуч.	+10%	+20%		Базовый	Обуч.	+10%	+20%		Базовый	Обуч.	+10%	+20%
Акробатика (лов)	☐	☐	☐	☐	Оценка	■	☐	☐	☐	Проницательность (вос)	■	☐	☐	☐
Осведомленность (вос)	■	■	☐	☐	Запретные знания (инт)*:	☐	☐	☐	☐	Поиск (вос)	■	☐	☐	☐
Бартер (тов)	■	☐	☐	☐	Ксеносы	☐	■	☐	☐	Тайный язык (инт)*::	☐	☐	☐	☐
Трёп (тов)	☐	☐	☐	☐	Археотех	☐	■	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Кутёж (вын)	■	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Обаяние (тов)	■	☐	☐	☐	Азартные игры (инт)	■	☐	☐	☐	Безопасность (лов)	☐	☐	☐	☐
Химпользование (инт)	☐	☐	☐	☐	Дознание(тов)	■	☐	☐	☐	Слежка (лов)	☐	☐	☐	☐
Шифры (инт)*:	☐	☐	☐	☐	Допрос (СВ)	☐	☐	☐	☐	Бесшумный шаг (лов)	■	■	☐	☐
Руны Ордена	☐	■	☐	☐	Запугивание (сил)	■	☐	☐	☐	Ловкость рук (лов)	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	Воззвание (СВ)	☐	☐	☐	☐	Языкознание (инт)*:	☐	☐	☐	☐
Лазание (сил)	■	■	☐	☐	Чтение по губам (вос)	☐	☐	☐	☐	Высокий Готик	☐	■	☐	☐
Командование (тов)	■	☐	☐	☐	Грамотность (инт)	☐	■	☐	☐	Низкий Готик	☐	■	☐	☐
Обыденное знание (инт)*:	☐	☐	☐	☐	Логика (инт)	■	■	☐	☐	Технолингва	☐	■	☐	☐
Адептус астартес	■	■	☐	☐	Медика (инт)	☐	☐	☐	☐	Выживание (инт)	☐	☐	☐	☐
Караул Смерти	☐	■	☐	☐	Навигация (инт)*:	☐	☐	☐	☐	Плавание (сил)	■	☐	☐	☐
Империум	■	■	☐	☐	Наземная/Планетарная	☐	■	☐	☐	Тактика (инт)*	☐	☐	☐	☐
Война	■	■	☐	☐		☐	☐	☐	☐		☐	■	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	Исполнитель (тов)*	☐	☐	☐	☐	Тех-пользование (инт)	■	■	■	☐
Скрытность (лов)	■	■	☐	☐		☐	☐	☐	☐	Выслеживание (инт)	☐	■	☐	☐
Ловкач (лов)	■	☐	☐	☐	Пилотирование (лов)*	☐	☐	☐	☐	Торговля (инт)*:	☐	☐	☐	☐
Обман (тов)	■	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Взрывотехника (инт)	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐	Дрессура (инт)	☐	☐	☐	☐
Маскировка (тов)	■	☐	☐	☐	Псичувство (вос)	☐	■	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Уклонение (лов)	■	☐	☐	☐	Ученое знание (инт)*:	☐	☐	☐	☐					
Вождение (лов)*:	☐	☐	☐	☐	Кодекс Астартес	■	■	☐	☐					
Наземная техника	☐	■	☐	☐	Культ Машины	■	■	☐	☐					
	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐					

Раны	Общее кол-во	24
	Текущее значение	
	Усталость	

Критический урон: ______________________

____

ОСОБЕННОСТИ КОСМОДЕСАНТНИКОВ

Второе сердце/Оссмодула/Бископея/Гемастамен: дают особенности Сверхъестественная Сила и Сверхъестественная Выносливость.

Орган Ларрамана: предотвращает Кровотечение.

Каталептический узел: снимает штрафы к проверкам Восприятия при длительном отсутствии сна.

Преомнор: +20 к проверкам Выносливости против ядов.

Омофагия: получение умения или группы умения после съедания части врага.

Мультилёгкое: переброс проваленной проверки Выносливости при утоплении или удушении. Кроме того, даёт +30 к проверкам Выносливости против газов и переброс проваленных проверок.

Оккулоб и ухо Лаймана: даёт таланты Обострённые чувства (Зрение, Слух) и +10 к подходящим проверкам Восприятия.

При-ак мембрана: погружение в анабиоз.

Оолитовая почка: переброс проваленных проверок Выносливости против ядов и токсинов, в том числе атак со свойством Отравленное.

Невроглотис: обнаружение яда по вкусу успешной проверкой Восприятия. +10 к проверке Выслеживания, если цель попробована на вкус.

Мукраноид: переброс проваленных проверок Выносливости против экстремальных температур.

Железа Бетчера: стрелковое оружие: дальность 3 м., урон 1к5, ББ 4, Отравленное. При трёх и более степенях успеха при попадании цель слепнет на 1к5 раундов.

Прогеноиды: извлекается успешной проверкой Медики.

Чёрный панцирь: при ношении силовой брони противники не получают бонуса на попадание за размер.

Безумие	Текущее значение	9
Боевые травмы	______________________ ______________________	
Проклятие Примарха:	Сожги ведьму ______________________ ______________________	
Передвижение	Половина (5 м)	Атака (15 м)
	Полное (10 м)	Бег (30 м)
Очки судьбы	Общее кол-во	2
	Текущее значение	
Порча	Текущее значение	13

Имя персонажа Брат Леорик **Имя игрока**

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой ББ	Дальний бой ДБ	Сила Сил	Выносливость Вын	Ловкость Лов	Интеллект Инт	Восприятие Вос	Сила воли СВ	Товарищество Тов
47	42	10 42	10 52	41	50	46	42	43

ВООРУЖЕНИЕ							
Наименование: Болтер							
Класс	Лёгк.	Урон	1d10+9	Тип	Взрыв	Бронеб	7
Дальноб	100м	Скорострел	S/3/-	Магазин	28	Перезарядка	Полн.
Спец правила: Разрывающее, Переключатель вида боеприпасов							

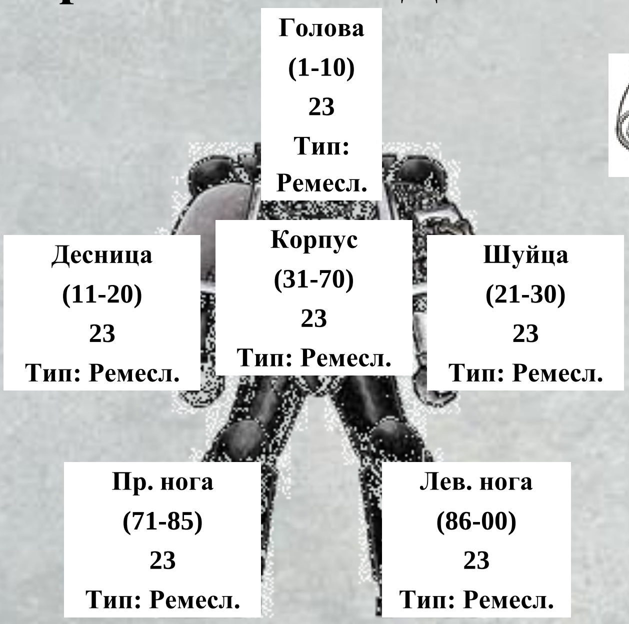
ВООРУЖЕНИЕ							
Наименование: Крак граната							
Класс	Метательное	Урон	3d10+4	Тип	Взрыв	Бронеб	6
Дальноб	30м	Скорострел	S/-/-	Магазин	-	Перезарядка	-
Спец правила: -							

ВООРУЖЕНИЕ							
Наименование: Серворука							
Класс	Рукопаш.	Урон	2d10+14	Тип	Ударн	Бронеб	10
Дальноб	-	Скорострел	-	Магазин	-	Перезарядка	-
Спец правила:							

ВООРУЖЕНИЕ							
Наименование: Осколочная граната							
Класс	Метательное	Урон	2d10+2	Тип	Взрыв	Бронеб	0
Дальноб	30м	Скорострел	2/-/-	Магазин	-	Перезарядка	-
Спец правила: Взрыв (4)							

Броня

Дополнения к броне



Голова
(1-10)
23
Тип: Ремесл.

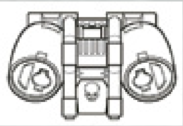
Десница
(11-20)
23
Тип: Ремесл.

Корпус
(31-70)
23
Тип: Ремесл.

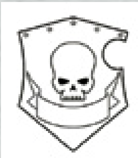
Шуйца
(21-30)
23
Тип: Ремесл.

Пр. нога
(71-85)
23
Тип: Ремесл.

Лев. нога
(86-00)
23
Тип: Ремесл.


(____)

(____)


(____)

ЧЕРТЫ И ТАЛАНТЫ КОСМОДЕСАНТНИКА

- Амбидекстер
- Владение оружием астартес
- Бугрящиеся бицепсы
- Обострённые Чувства (слух, зрение)
- Неотразимый удар
- Стальные нервы
- Быстрое выхватывание
- Сопротивление (Психосилы)
- Каменная кожа
- Мастер кулачного боя
- Сверхъестественная Сила (x2)
- Сверхъестественная Выносливость (x2)
- Тренировки Караула Смерти
- Кулачный боец
- Плоть слаба 1
- Бесстрашный
- Электроприпой
- Логис имплант
- Спецправило: улучшенное укрытие

ВОЗМОЖНОСТИ СИЛОВОЙ БРОНИ

Сервоаугментированные мышцы: +20 к Силе.
Авточувства: Ночное зрение, невосприимчивость к фотонным вспышкам и оглушающим гранатам; Точечные атаки за Полудействие; +10 к проверкам Восприятия, связанных со зрением и слухом (складывается с Обострёнными чувствами, итого +20).
Встроенный вокс
Встроенные магнитные ботинки
Рециркулятор пищи: можно провести две недели без пищи.
Подавитель отдачи: стрельба из Лёгкого оружия одной рукой без штрафа.
Размер: Крупный (но чёрный панцирь снимает бонус к попаданию).
Большерукий: штраф -10 на все тонкие действия, кроме работы со снаряжением астартес.
Осмотическая система жизнеобеспечения: при ношении шлема – герметичность.

ПСИХОСИЛЫ

Пси рейтинг **(-)**

СЛАВА	Текущая	20
ОПЫТ	Доступно	100
	Потрачено	17900

СНАРЯЖЕНИЕ

Ремесленная броня
Серворука (прикреплена к броне)
Болтер
3 магазина болтов кракен
3 оск и 3 крак гранаты
Боевой нож

РЕЖИМ ОДИНОЧКИ

Имя персонажа	Брат Леорик	Ранг: 2	Имя игрока
Орден	Чёрные храмовники		

Орденская способность	Фанатичное рвение
Требуемый ранг	1
Эффекты	Бонус к атаке против демонов, см. стр. 218

Орденская способность	Всплеск скорости	Орденская способность	Сила Астартес
Требуемый ранг	1	Требуемый ранг	1
Эффекты	Увеличивает скорость, см. стр. 216	Эффекты	Повышает бонус силы, см. стр. 216

Клятва:

Название отряда:

Сплочённость: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

РЕЖИМ ОТРЯДА

Имя персонажа: Брат Скольд	**Имя игрока:**	**Орден:** Космические Волки

Способности отряда см. стр. 219

Наступательный манёвр	**Действие**	**Цена**	**Поддержка**	**Эффект**
Огневая поддержка	Полу/Своб.	1	Да	Концентрированный огонь на подавление
Тактическое перемещение	Полу/Своб.	1	Да	Безопасное перемещение между укрытиями
Истребление танков	Своб.	1	Нет	Совместная атака одного врага
Кинжальный огонь	Полу.	1	Да	Мгновенная атака
Болтерный штурм	Своб.	3	Нет	Перемещение и выстрел из болтера
Громовой натиск	Своб.	3	Нет	Перемещение и удар в рукопашной
Оборонительная стойка	**Действие**	**Цена**	**Поддержка**	**Эффект**
Разреженный строй	Полн.	1	Да	Обмен реакциями
Ложись!	Реакция	1	Нет	Быстрое перемещение в укрытие
Перегруппировка	Полн.	2	Нет	Ускоренное передвижение
Перехватим огонь!	Реакция	2	Нет	Распределение попаданий одной атаки между несколькими бойцами
Окопаться!	Полн.	3	Да	Усиление укрытия
Форпост	Полн.	3	Да	Концентрация стрельбы по одной цели

Имя персонажа	Брат Люциан		**Имя игрока**	
Орден	Ультрамарины		**Прошлое**	Ветеран тиранидской войны
Характер Ордена	Почитание Кодекса		**Характер**	Учёный
Специальность	Апотекарий Караула	**Ранг 2**	**История силовой брони**	Вести вперёд

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой ББ	Дальний бой ДБ	Сила Сил	Выносливость Вын	Ловкость Лов	Интеллект Инт	Восприятие Вос	Сила воли СВ	Товарищество Тов
51	40	10 41	10 50	43	50	46	42	43

	Базовый	Обуч.	+10%	+20%		Базовый	Обуч.	+10%	+20%		Базовый	Обуч.	+10%	+20%
Акробатика (лов)	☐	☐	☐	☐	Оценка	■	☐	☐	☐	Проницательность (вос)	■	☐	☐	☐
Осведомленность (вос)	■	■	☐	☐	Запретные знания (инт)*:	☐	☐	☐	☐	Поиск (вос)	■	☐	☐	☐
Бартер (тов)	■	☐	☐	☐	Ксеносы	☐	■	☐	☐	Тайный язык (инт)*::	☐	☐	☐	☐
Трёп (тов)	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Кутёж (вын)	■	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Обаяние (тов)	■	☐	☐	☐	Азартные игры (инт)	■	☐	☐	☐	Безопасность (лов)	☐	☐	☐	☐
Химпользование (инт)	☐	☐	☐	☐	Дознание(тов)	■	☐	☐	☐	Слежка (лов)	☐	☐	☐	☐
Шифры (инт)*:	☐	☐	☐	☐	Допрос (СВ)	☐	■	☐	☐	Бесшумный шаг (лов)	■	■	☐	☐
Руны Ордена	☐	■	☐	☐	Запугивание (сил)	■	■	☐	☐	Ловкость рук (лов)	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	Воззвание (СВ)	☐	☐	☐	☐	Языкознание (инт)*:	☐	☐	☐	☐
Лазание (сил)	■	■	☐	☐	Чтение по губам (вос)	☐	☐	☐	☐	Высокий Готик	☐	■	☐	☐
Командование (тов)	■	☐	☐	☐	Грамотность (инт)	☐	■	☐	☐	Низкий Готик	☐	■	☐	☐
Обыденнное знание (инт)*:	☐	☐	☐	☐	Логика (инт)	■	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Адептус астартес	■	■	☐	☐	Медика (инт)	☐	■	■	☐	Выживание (инт)	☐	☐	☐	☐
Караул Смерти	☐	■	☐	☐	Навигация (инт)*:	☐	☐	☐	☐	Плавание (сил)	■	☐	☐	☐
Империум	■	■	☐	☐	Наземная/Планетарная	☐	■	☐	☐	Тактика (инт)*	☐	☐	☐	☐
Война	■	■	☐	☐		☐	☐	☐	☐		☐	■	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	Исполнитель (тов)*	☐	☐	☐	☐	Тех-пользование (инт)	☐	☐	☐	☐
Скрытность (лов)	■	■	☐	☐		☐	☐	☐	☐	Выслеживание (инт)	☐	■	☐	☐
Ловкач (лов)	■	☐	☐	☐	Пилотирование (лов)*	☐	☐	☐	☐	Торговля (инт)*:	☐	☐	☐	☐
Обман (тов)	■	☐	☐	☐	Личное	☐	■	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Взрывотехника (инт)	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐	Дрессура (инт)	☐	☐	☐	☐
Маскировка (тов)	■	☐	☐	☐	Псичувство (вос)	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Уклонение (лов)	■	■	☐	☐	Ученое знание (инт)*:	☐	☐	☐	☐					
Вождение (лов)*:	☐	☐	☐	☐	Кодекс Астартес	■	■	☐	☐					
Наземная техника	☐	■	☐	☐		☐	☐	☐	☐					
	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐					

Раны	Общее кол-во	21
	Текущее значение	
	Усталость	

Критический урон: ____________________

____

ОСОБЕННОСТИ КОСМОДЕСАНТНИКОВ

Второе сердце/Оссмодула/Бископея/Гемастамен: дают особенности Сверхъестественная Сила и Сверхъестественная Выносливость.

Орган Ларрамана: предотвращает Кровотечение.

Каталептический узел: снимает штрафы к проверкам Восприятия при длительном отсутствии сна.

Преомнор: +20 к проверкам Выносливости против ядов.

Омофагия: получение умения или группы умения после съедания части врага.

Мультилёгкое: переброс проваленной проверки Выносливости при утоплении или удушении. Кроме того, даёт +30 к проверкам Выносливости против газов и переброс проваленных проверок.

Оккулоб и ухо Лаймана: даёт таланты Обострённые чувства (Зрение, Слух) и +10 к подходящим проверкам Восприятия.

При-ак мембрана: погружение в анабиоз.

Оолитовая почка: переброс проваленных проверок Выносливости против ядов и токсинов, в том числе атак со свойством Отравленное.

Невроглотис: обнаружение яда по вкусу успешной проверкой Восприятия. +10 к проверке Выслеживания, если цель попробована на вкус.

Мукраноид: переброс проваленных проверок Выносливости против экстремальных температур.

Железа Бетчера: стрелковое оружие: дальность 3 м., урон 1к5, ББ 4, Отравленное. При трёх и более степенях успеха при попадании цель слепнет на 1к5 раундов.

Прогеноиды: извлекается успешной проверкой Медики.

Чёрный панцирь: при ношении силовой брони противники не получают бонуса на попадание за размер.

Безумие	Текущее значение	13
Боевые травмы	____________________ ____________________	
Проклятие Примарха:	Ультрамаринское высокомерие ____________________	
Передвижение	Половина (5 м)	Атака (15 м)
	Полное (10 м)	Бег (30 м)
Очки судьбы	Общее кол-во	3
	Текущее значение	
Порча	Текущее значение	8

DEATHWATCH

Имя персонажа Брат Люциан **Имя игрока**

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой ББ	Дальний бой ДБ	Сила Сил	Выносливость Вын	Ловкость Лов	Интеллект Инт	Восприятие Вос	Сила воли СВ	Товарищество Тов
51	40	10 41	10 50	43	50	46	42	43

ВООРУЖЕНИЕ							
Наименование: Пиломеч							
Класс	Рукопаш.	Урон	1d10+13	Тип	Резан	Бронеб	3
Дальноб	-	Скорострел	-	Магазин	-	Перезарядка	
Спец правила: Сбалансированное, разрывающее							

ВООРУЖЕНИЕ							
Наименование: Крак граната							
Класс	Метательное	Урон	3d10+4	Тип	Взрыв	Бронеб	6
Дальноб	30м	Скорострел	S/-/-	Магазин	-	Перезарядка	-
Спец правила: -							

ВООРУЖЕНИЕ							
Наименование: Болт пистолет							
Класс	Пистолет	Урон	1d10+9	Тип	Взрыв	Бронеб	4
Дальноб	30м	Скорострел	S/2/-	Магазин	14	Перезарядка	Полн
Спец правила: Разрывающее							

ВООРУЖЕНИЕ							
Наименование: Осколочная граната							
Класс	Метательное	Урон	2d10+2	Тип	Взрыв	Бронеб	0
Дальноб	30м	Скорострел	2/-/-	Магазин	-	Перезарядка	-
Спец правила: Взрыв (4)							

Броня

Голова
(1-10)
18
Тип: MK VII

Десница
(11-20)
18
Тип: MK VII

Корпус
(31-70)
20
Тип: MK VII

Шуйца
(21-30)
18
Тип: MK VII

Пр. нога
(71-85)
18
Тип: MK VII

Лев. нога
(86-00)
18
Тип: MK VII

Дополнения к броне

(___)

(___)

(___)

ЧЕРТЫ И ТАЛАНТЫ КОСМОДЕСАНТНИКА

Амбидекстер
Владение оружием астартес
Бугрящиеся бицепсы
Обострённые Чувства (слух, зрение)
Неотразимый удар
Стальные нервы
Быстрое выхватывание
Сопротивление (Психосилы)
Каменная кожа
Мастер кулачного боя
Сверхъестественная Сила (x2)
Сверхъестественная Выносливость (x2)
Тренировки Караула Смерти

Кулачный боец
Автосангвинация
Крепкое телосложение (x2)
Образец чести
Сопротивляемость (Яды)
Спецспособность: Улучшенное лечение

ВОЗМОЖНОСТИ СИЛОВОЙ БРОНИ

Сервоаугментированные мышцы: +20 к Силе.
Авточувства: Ночное зрение, невосприимчивость к фотонным вспышкам и оглушающим гранатам; Точечные атаки за Полудействие; +10 к проверкам Восприятия, связанных со зрением и слухом (складывается с Обострёнными чувствами, итого +20).
Встроенный вокс
Встроенные магнитные ботинки
Рециркулятор пищи: можно провести две недели без пищи.
Подавитель отдачи: стрельба из Лёгкого оружия одной рукой без штрафа.
Размер: Крупный (но чёрный панцирь снимает бонус к попаданию).
Большерукий: штраф -10 на все тонкие действия, кроме работы со снаряжением астартес.
Осмотическая система жизнеобеспечения: при ношении шлема – герметичность.

ПСИХОСИЛЫ

Пси рейтинг **(-)**

СЛАВА	Текущая	17
ОПЫТ	Доступно	0
	Потрачено	18000

СНАРЯЖЕНИЕ

Силовая броня МК 7
Пиломеч
Болт пистолет
Нартециум и Редуктор
3 оск и 3 крак гранаты
Боевой нож

РЕЖИМ ОДИНОЧКИ

Имя персонажа Брат Люциан Ранг: 2 Имя игрока
Орден Ультрамарины

Орденская способность	Возлюбленный сын
Требуемый ранг	1
Эффекты	Бонусы к сплочённости, см. стр. 218

Орденская способность	Всплеск скорости
Требуемый ранг	1
Эффекты	Увеличивает скорость, см. стр. 216

Орденская способность	Сила Астартес
Требуемый ранг	1
Эффекты	Повышает бонус силы, см. стр. 216

Сплочённость: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

Название отряда:

Клятва:

РЕЖИМ ОТРЯДА

Имя персонажа: Брат Скольд	**Имя игрока:**	**Орден:** Космические Волки

Способности отряда см. стр. 219

Наступательный манёвр	**Действие**	**Цена**	**Поддержка**	**Эффект**
Огневая поддержка	Полу/Своб.	1	Да	Концентрированный огонь на подавление
Тактическое перемещение	Полу/Своб.	1	Да	Безопасное перемещение между укрытиями
Истребление танков	Своб.	1	Нет	Совместная атака одного врага
Кинжальный огонь	Полу.	1	Да	Мгновенная атака
Болтерный штурм	Своб.	3	Нет	Перемещение и выстрел из болтера
Громовой натиск	Своб.	3	Нет	Перемещение и удар в рукопашной
Оборонительная стойка	**Действие**	**Цена**	**Поддержка**	**Эффект**
Разреженный строй	Полн.	1	Да	Обмен реакциями
Ложись!	Реакция	1	Нет	Быстрое перемещение в укрытие
Перегруппировка	Полн.	2	Нет	Ускоренное передвижение
Перехватим огонь!	Реакция	2	Нет	Распределение попаданий одной атаки между несколькими бойцами
Окопаться!	Полн.	3	Да	Усиление укрытия
Форпост	Полн.	3	Да	Концентрация стрельбы по одной цели

Имя персонажа	Брат Сеферан		**Имя игрока**	
Орден	Кровавые Ангелы		**Прошлое**	Ударная группа Голгофы
Характер Ордена	Красная жажда		**Характер**	Расчётливый
Специальность	Опустошитель Караула	**Ранг 2**	**История силовой брони**	Никто не избежит гнева Императора

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой	**Дальний бой**	**Сила**	**Выносливость**	**Ловкость**	**Интеллект**	**Восприятие**	**Сила воли**	**Товарищество**
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
47	58	10 41	8 43	42	50	53	48	38

	Базовый	Обуч.	+10%	+20%		Базовый	Обуч.	+10%	+20%		Базовый	Обуч.	+10%	+20%
Акробатика (лов)	☐	☐	☐	☐	Оценка	■	☐	☐	☐	Проницательность (вос)	■	☐	☐	☐
Осведомленность (вос)	■	■	■	☐	Запретные знания (инт)*:	☐	☐	☐	☐	Поиск (вос)	■	☐	☐	☐
Бартер (тов)	■	☐	☐	☐	Ксеносы	☐	■	■	☐	Тайный язык (инт)*::	☐	☐	☐	☐
Трёп (тов)	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Кутёж (вын)	■	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Обаяние (тов)	■	☐	☐	☐	Азартные игры (инт)	■	☐	☐	☐	Безопасность (лов)	☐	☐	☐	☐
Химпользование (инт)	☐	☐	☐	☐	Дознание(тов)	■	☐	☐	☐	Слежка (лов)	☐	☐	☐	☐
Шифры (инт)*:	☐	☐	☐	☐	Допрос (СВ)	☐	☐	☐	☐	Бесшумный шаг (лов)	■	■	☐	☐
Руны Ордена	☐	■	☐	☐	Запугивание (сил)	■	■	☐	☐	Ловкость рук (лов)	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	Воззвание (СВ)	☐	☐	☐	☐	Языкознание (инт)*:	☐	☐	☐	☐
Лазание (сил)	■	■	☐	☐	Чтение по губам (вос)	☐	☐	☐	☐	Высокий Готик	☐	■	☐	☐
Командование (тов)	■	☐	☐	☐	Грамотность (инт)	☐	■	☐	☐	Низкий Готик	☐	■	☐	☐
Обыденнное знание (инт)*:	☐	☐	☐	☐	Логика (инт)	■	■	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Адептус астартес	■	■	☐	☐	Медика (инт)	☐	☐	☐	☐	Выживание (инт)	☐	☐	☐	☐
Караул Смерти	☐	■	☐	☐	Навигация (инт)*:	☐	☐	☐	☐	Плавание (сил)	■	☐	☐	☐
Империум	■	■	☐	☐	Наземная/Планетарная	☐	■	☐	☐	Тактика (инт)*	☐	☐	☐	☐
Война	■	■	☐	☐		☐	☐	☐	☐		☐	■	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	Исполнитель (тов)*	☐	☐	☐	☐	Тех-пользование (инт)	☐	☐	☐	☐
Скрытность (лов)	■	■	☐	☐		☐	☐	☐	☐	Выслеживание (инт)	☐	■	☐	☐
Ловкач (лов)	■	☐	☐	☐	Пилотирование (лов)*	☐	☐	☐	☐	Торговля (инт)*:	☐	☐	☐	☐
Обман (тов)	■	☐	☐	☐	Личное	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Взрывотехника (инт)	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐	Дрессура (инт)	☐	☐	☐	☐
Маскировка (тов)	■	■	☐	☐	Псичувство (вос)	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
Уклонение (лов)	■	■	☐	☐	Ученое знание (инт)*:	☐	☐	☐	☐	**Раны**	Общее кол-во			25
Вождение (лов)*:	☐	☐	☐	☐	Кодекс Астартес	■	■	☐	☐		Текущее значение			
Наземная техника	☐	■	☐	☐		☐	☐	☐	☐		Усталость			
	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐	**Критический урон:** ______________				

ОСОБЕННОСТИ КОСМОДЕСАНТНИКОВ

Второе сердце/Оссмодула/Бископея/Гемастамен: дают особенности Сверхъестественная Сила и Сверхъестественная Выносливость.

Орган Ларрамана: предотвращает Кровотечение.

Каталептический узел: снимает штрафы к проверкам Восприятия при длительном отсутствии сна.

Преомнор: +20 к проверкам Выносливости против ядов.

Омофагия: получение умения или группы умения после съедания части врага.

Мультилёгкое: переброс проваленной проверки Выносливости при утоплении или удушении. Кроме того, даёт +30 к проверкам Выносливости против газов и переброс проваленных проверок.

Оккулоб и ухо Лаймана: даёт таланты Обострённые чувства (Зрение, Слух) и +10 к подходящим проверкам Восприятия.

При-ак мембрана: погружение в анабиоз.

Оолитовая почка: переброс проваленных проверок Выносливости против ядов и токсинов, в том числе атак со свойством Отравленное.

Невроглотис: обнаружение яда по вкусу успешной проверкой Восприятия. +10 к проверке Выслеживания, если цель попробована на вкус.

Мукраноид: переброс проваленных проверок Выносливости против экстремальных температур.

Железа Бетчера: стрелковое оружие: дальность 3 м., урон 1к5, ББ 4, Отравленное. При трёх и более степенях успеха при попадании цель слепнет на 1к5 раундов.

Прогеноиды: извлекается успешной проверкой Медики.

Чёрный панцирь: при ношении силовой брони противники не получают бонуса на попадание за размер.

Безумие	Текущее значение	7
Боевые травмы	______________ ______________	
Проклятие Примарха:	Ультрамаринское высокомерие ______________	
Передвижение	Половина (5 м)	Атака (15 м)
	Полное (10 м)	Бег (30 м)
Очки судьбы	Общее кол-во	2
	Текущее значение	
Порча	Текущее значение	9

Имя персонажа Брат Сеферан **Имя игрока**

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой ББ	Дальний бой ДБ	Сила Сил	Выносливость Вын	Ловкость Лов	Интеллект Инт	Восприятие Вос	Сила воли СВ	Товарищество Тов
47	58	10 41	8 43	42	50	53	48	38

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование: Тяжёлый болтер

Класс	Тяжёлое	Урон	1d10+12	Тип	Взрыв.	Бронеб	5
Дальнобой	150м	Скорострел	-/-/6	Магазин	60	Перезарядка	Полн.

Спец правила: Разрывающее

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование: Крак граната

Класс	Метательное	Урон	3d10+4	Тип	Взрыв	Бронеб	6
Дальнобой	30м	Скорострел	S/-/-	Магазин	-	Перезарядка	-

Спец правила: -

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование: Болт пистолет

Класс	Пистолет	Урон	1d10+9	Тип	Взрыв	Бронеб	4
Дальнобой	30м	Скорострел	S/2/-	Магазин	14	Перезарядка	Полн

Спец правила: Разрывающее

ВООРУЖЕНИЕ

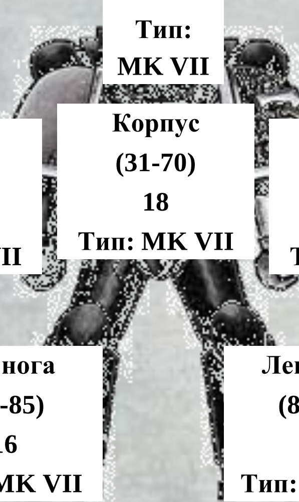
Наименование: Осколочная граната

Класс	Метательное	Урон	2d10+2	Тип	Взрыв	Бронеб	0
Дальнобой	30м	Скорострел	2/-/-	Магазин	-	Перезарядка	-

Спец правила: Взрыв (4)

Броня

Дополнения к броне



Голова
(1-10)
6
Тип: МК VII

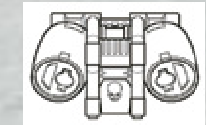
Десница
(11-20)
16
Тип: МК VII

Корпус
(31-70)
18
Тип: МК VII

Шуйца
(21-30)
16
Тип: МК VII

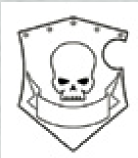
Пр. нога
(71-85)
16
Тип: МК VII

Лев. нога
(86-00)
16
Тип: МК VII



(____)

(____)



(____)

ЧЕРТЫ И ТАЛАНТЫ КОСМОДЕСАНТНИКА

Амбидекстер
Владение оружием астартес
Бугрящиеся бицепсы
Обострённые Чувства (слух, зрение)
Неотразимый удар
Стальные нервы
Быстрое выхватывание
Сопротивление (Психосилы)
Каменная кожа
Мастер кулачного боя
Сверхъестественная Сила (х2)
Сверхъестественная Выносливость (х2)
Тренировки Караула Смерти

Кулачный боец
Железная челюсть
Сокрушительный выстрел
Крепкое телосложение (х2)
Непоколебимая оборона
Калечащий выстрел
Спецспособность: Безжалостное опустошение

ВОЗМОЖНОСТИ СИЛОВОЙ БРОНИ

Сервоаугментированные мышцы: +20 к Силе.
Авточувства: Ночное зрение, невосприимчивость к фотонным вспышкам и оглушающим гранатам; Точечные атаки за Полудействие; +10 к проверкам Восприятия, связанных со зрением и слухом (складывается с Обострёнными чувствами, итого +20).
Встроенный вокс
Встроенные магнитные ботинки
Рециркулятор пищи: можно провести две недели без пищи.
Подавитель отдачи: стрельба из Лёгкого оружия одной рукой без штрафа.
Размер: Крупный (но чёрный панцирь снимает бонус к попаданию).
Большерукий: штраф -10 на все тонкие действия, кроме работы со снаряжением астартес.
Осмотическая система жизнеобеспечения: при ношении шлема – герметичность.

ПСИХОСИЛЫ

Пси рейтинг **(-)**

СЛАВА	Текущая	19
ОПЫТ	Доступно	0
	Потрачено	18000

СНАРЯЖЕНИЕ

Силовая броня МК 7
Тяжёлый болтер
Болт пистолет
3 оск и 3 крак гранаты
Боевой нож

РЕЖИМ ОДИНОЧКИ

Имя персонажа	Брат Сеферан	Ранг: 2	Имя игрока
Орден	Кровавые Ангелы		

Орденская способность	Кровавое безумие
Требуемый ранг	1
Эффекты	Бонусы в ближнем бою, см. стр. 217

Орденская способность	Всплеск скорости
Требуемый ранг	1
Эффекты	Увеличивает скорость, см. стр. 216

Орденская способность	Сила Астартес
Требуемый ранг	1
Эффекты	Повышает бонус силы, см. стр. 216

Клятва:

Название отряда:

Сплочённость: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

РЕЖИМ ОТРЯДА

Имя персонажа: Брат Скольд	**Имя игрока:**	**Орден:** Космические Волки

Способности отряда см. стр. 219

Наступательный манёвр	Действие	Цена	Поддержка	Эффект
Огневая поддержка	Полу/Своб.	1	Да	Концентрированный огонь на подавление
Тактическое перемещение	Полу/Своб.	1	Да	Безопасное перемещение между укрытиями
Истребление танков	Своб.	1	Нет	Совместная атака одного врага
Кинжальный огонь	Полу.	1	Да	Мгновенная атака
Болтерный штурм	Своб.	3	Нет	Перемещение и выстрел из болтера
Громовой натиск	Своб.	3	Нет	Перемещение и удар в рукопашной
Оборонительная стойка	**Действие**	**Цена**	**Поддержка**	**Эффект**
Разреженный строй	Полн.	1	Да	Обмен реакциями
Ложись!	Реакция	1	Нет	Быстрое перемещение в укрытие
Перегруппировка	Полн.	2	Нет	Ускоренное передвижение
Перехватим огонь!	Реакция	2	Нет	Распределение попаданий одной атаки между несколькими бойцами
Окопаться!	Полн.	3	Да	Усиление укрытия
Форпост	Полн.	3	Да	Концентрация стрельбы по одной цели

Клятва:

Название отряда:

Сплочённость: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

Имя персонажа Брат Скольд
Орден Космические волки
Характер Ордена Волчья ярость
Специальность Тактик Караула **Ранг 2**

Имя игрока
Прошлое Великая Охота
Характер Общительный
История силовой брони Не трусить перед врагом

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой ББ	Дальний бой ДБ	Сила Сил	Выносливость Вын	Ловкость Лов	Интеллект Инт	Восприятие Вос	Сила воли СВ	Товарищество Тов
47	50	10 41	8 42	42	41	58	43	58

	Базовый	Обуч.	+10%	+20%		Базовый	Обуч.	+10%	+20%		Базовый	Обуч.	+10%	+20%
Акробатика (лов)	□	□	□	□	Оценка	■	□	□	□	Проницательность (вос)	■	□	□	□
Осведомленность (вос)	■	■	□	□	Запретные знания (инт)*:	□	□	□	□	Поиск (вос)	■	■	□	□
Бартер (тов)	■	□	□	□	Ксеносы	□	■	□	□	Тайный язык (инт)*::	□	□	□	□
Трёп (тов)	□	□	□	□		□	□	□	□		□	□	□	□
Кутёж (вын)	■	□	□	□		□	□	□	□		□	□	□	□
Обаяние (тов)	■	■	□	□	Азартные игры (инт)	■	□	□	□	Безопасность (лов)	□	□	□	□
Химпользование (инт)	□	□	□	□	Дознание(тов)	■	□	□	□	Слежка (лов)	□	□	□	□
Шифры (инт)*:	□	□	□	□	Допрос (СВ)	□	□	□	□	Бесшумный шаг (лов)	■	■	□	□
Руны Ордена	□	■	□	□	Запугивание (сил)	■	■	□	□	Ловкость рук (лов)	□	□	□	□
	□	□	□	□	Воззвание (СВ)	□	□	□	□	Языкознание (инт)*:	□	□	□	□
Лазание (сил)	■	■	□	□	Чтение по губам (вос)	□	□	□	□	Высокий Готик	□	■	□	□
Командование (тов)	■	■	■	□	Грамотность (инт)	□	■	□	□	Низкий Готик	□	■	□	□
Обыденнное знание (инт)*:	□	□	□	□	Логика (инт)	■	□	□	□		□	□	□	□
Адептус астартес	■	■	□	□	Медика (инт)	□	□	□	□	Выживание (инт)	□	□	□	□
Караул Смерти	□	■	□	□	Навигация (инт)*:	□	□	□	□	Плавание (сил)	■	□	□	□
Империум	■	■	□	□	Наземная/Планетарная	□	■	□	□	Тактика (инт)*	□	□	□	□
Война	■	■	□	□		□	□	□	□		□	■	□	□
	□	□	□	□	Исполнитель (тов)*	□	□	□	□	Тех-пользование (инт)	□	□	□	□
Скрытность (лов)	■	■	□	□		□	□	□	□	Выслеживание (инт)	□	■	□	□
Ловкач (лов)	■	□	□	□	Пилотирование (лов)*	□	□	□	□	Торговля (инт)*:	□	□	□	□
Обман (тов)	■	□	□	□	Личное	□	□	□	□		□	□	□	□
Взрывотехника (инт)	□	□	□	□		□	□	□	□	Дрессура (инт)	□	□	□	□
Маскировка (тов)	■	□	□	□	Псичувство (вос)	□	□	□	□		□	□	□	□
Уклонение (лов)	■	■	□	□	Ученое знание (инт)*:	□	□	□	□	**Раны**	Общее кол-во	22		
Вождение (лов)*:	□	□	□	□	Кодекс Астартес	■	■	□	□		Текущее значение			
Наземная техника	□	■	□	□		□	□	□	□		Усталость			
	□	□	□	□		□	□	□	□	**Критический урон:**				

ОСОБЕННОСТИ КОСМОДЕСАНТНИКОВ

Второе сердце/Оссмодула/Бископея/Гемастамен: дают особенности Сверхъестественная Сила и Сверхъестественная Выносливость.

Орган Ларрамана: предотвращает Кровотечение.

Каталептический узел: снимает штрафы к проверкам Восприятия при длительном отсутствии сна.

Преомнор: +20 к проверкам Выносливости против ядов.

Омофагия: получение умения или группы умения после съедания части врага.

Мультилёгкое: переброс проваленной проверки Выносливости при утоплении или удушении. Кроме того, даёт +30 к проверкам Выносливости против газов и переброс проваленных проверок.

Оккулоб и ухо Лаймана: даёт таланты Обострённые чувства (Зрение, Слух) и +10 к подходящим проверкам Восприятия.

При-ак мембрана: погружение в анабиоз.

Оолитовая почка: переброс проваленных проверок Выносливости против ядов и токсинов, в том числе атак со свойством Отравленное.

Невроглотис: обнаружение яда по вкусу успешной проверкой Восприятия. +10 к проверке Выслеживания, если цель попробована на вкус.

Мукраноид: переброс проваленных проверок Выносливости против экстремальных температур.

Железа Бетчера: стрелковое оружие: дальность 3 м., урон 1к5, ББ 4, Отравленное. При трёх и более степенях успеха при попадании цель слепнет на 1к5 раундов.

Прогеноиды: извлекается успешной проверкой Медики.

Чёрный панцирь: при ношении силовой брони противники не получают бонуса на попадание за размер.

Безумие	Текущее значение	11
Боевые травмы		
Проклятие Примарха:	Проклятие Вульфена	
Передвижение	Половина (5 м)	Атака (15 м)
	Полное (10 м)	Бег (30 м)
Очки судьбы	Общее кол-во	4
	Текущее значение	
Порча	Текущее значение	20

Имя персонажа Брат Скольд **Имя игрока**

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ближний бой ББ	Дальний бой ДБ	Сила Сил	Выносливость Вын	Ловкость Лов	Интеллект Инт	Восприятие Вос	Сила воли СВ	Товарищество Тов
47	50	10 41	8 42	42	41	58	43	58

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование: Болтер

Класс	Лёгк.	Урон	1d10+9	Тип	Взрыв.	Бронеб	4
Дальноб	100м	Скорострел	S/3/-	Магазин	28	Перезарядка	Полн.

Спец правила: Разрывающее, Переключатель вида боеприпасов

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование: Крак граната

Класс	Метательное	Урон	3d10+4	Тип	Взрыв	Бронеб	6
Дальноб	30м	Скорострел	S/-/-	Магазин	-	Перезарядка	-

Спец правила: -

ВООРУЖЕНИЕ

Наименование: Пиломеч

Класс	Рукопаш.	Урон	1d10+13	Тип	Резан.	Бронеб	3
Дальноб	-	Скорострел	-	Магазин	-	Перезарядка	-

Спец правила: Сбалансированное, Разрывающее

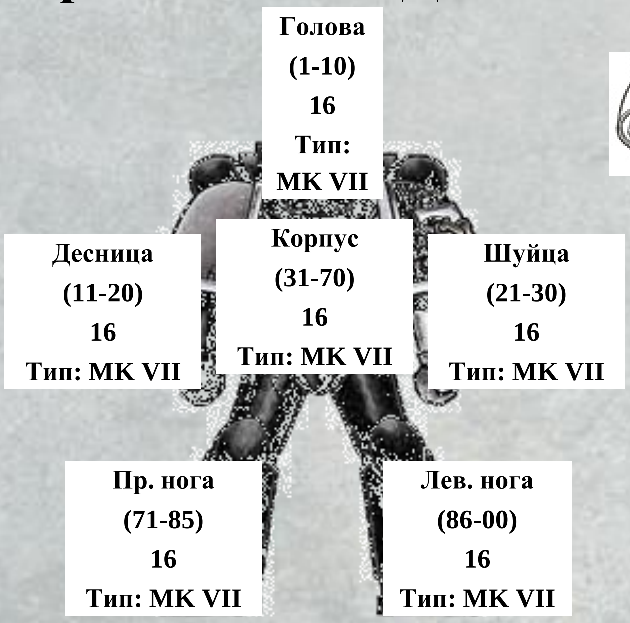
ВООРУЖЕНИЕ

Наименование: Осколочная граната

Класс	Метательное	Урон	2d10+2	Тип	Взрыв	Бронеб	0
Дальноб	30м	Скорострел	2/-/-	Магазин	-	Перезарядка	-

Спец правила: Взрыв (4)

Броня



Голова
(1-10)
16
Тип: MK VII

Десница
(11-20)
16
Тип: MK VII

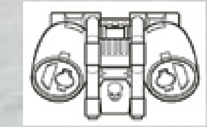
Корпус
(31-70)
16
Тип: MK VII

Шуйца
(21-30)
16
Тип: MK VII

Пр. нога
(71-85)
16
Тип: MK VII

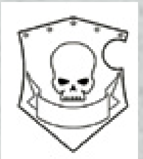
Лев. нога
(86-00)
16
Тип: MK VII

Дополнения к броне



(___)

(___)



(___)

ВОЗМОЖНОСТИ СИЛОВОЙ БРОНИ

Сервоаугментированные мышцы: +20 к Силе.

Авточувства: Ночное зрение, невосприимчивость к фотонным вспышкам и оглушающим гранатам; Точечные атаки за Полудействие; +10 к проверкам Восприятия, связанных со зрением и слухом (складывается с Обострёнными чувствами, итого +20).

Встроенный вокс

Встроенные магнитные ботинки

Рециркулятор пищи: можно провести две недели без пищи.

Подавитель отдачи: стрельба из Лёгкого оружия одной рукой без штрафа.

Размер: Крупный (но чёрный панцирь снимает бонус к попаданию).

Большерукий: штраф -10 на все тонкие действия, кроме работы со снаряжением астартес.

Осмотическая система жизнеобеспечения: при ношении шлема – герметичность.

ЧЕРТЫ И ТАЛАНТЫ КОСМОДЕСАНТНИКА

Амбидекстер
Владение оружием астартес
Бугрящиеся бицепсы
Обострённые Чувства (слух, зрение)
Неотразимый удар
Стальные нервы
Быстрое выхватывание
Сопротивление (Психосилы)
Каменная кожа
Мастер кулачного боя
Сверхъестественная Сила (x2)
Сверхъестественная Выносливость (x2)
Тренировки Караула Смерти
Кулачный боец
Обострённые чувства (запах)
Контратака
Крепкое телосложение (x2)
Быстрая перезараядка
Потрошитель
Боевое чутьё
Спецспособность: Мастер болтера

СЛАВА	Текущая	18
ОПЫТ	Доступно	100
	Потрачено	17900

ПСИХОСИЛЫ

Пси рейтинг **(-)**

СНАРЯЖЕНИЕ

Силовая броня МК 7
Болтер
3 магазина с патронами кракен
Пиломеч
Болт пистолет
3 оск и 3 крак гранаты

РЕЖИМ ОДИНОЧКИ

Имя персонажа	Брат Скольд	Ранг: 2	Имя игрока
Орден	Космические Волки		

Орденская способность	Волчье чутьё
Требуемый ранг	1
Эффекты	Переброс провалы на тесты Восприятие, см. стр. 217

Орденская способность	Всплеск скорости	Орденская способность	Сила Астартес
Требуемый ранг	1	Требуемый ранг	1
Эффекты	Увеличивает скорость, см. стр. 216	Эффекты	Повышает бонус силы, см. стр. 216

Название отряда:

Сплочённость: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

Клятва:

РЕЖИМ ОТРЯДА

Имя персонажа: Брат Скольд	**Имя игрока:**	**Орден:** Космические Волки

Способности отряда см. стр. 219

Наступательный манёвр	Действие	Цена	Поддержка	Эффект
Огневая поддержка	Полу/Своб.	1	Да	Концентрированный огонь на подавление
Тактическое перемещение	Полу/Своб.	1	Да	Безопасное перемещение между укрытиями
Истребление танков	Своб.	1	Нет	Совместная атака одного врага
Кинжальный огонь	Полу.	1	Да	Мгновенная атака
Болтерный штурм	Своб.	3	Нет	Перемещение и выстрел из болтера
Громовой натиск	Своб.	3	Нет	Перемещение и удар в рукопашной
Оборонительная стойка	**Действие**	**Цена**	**Поддержка**	**Эффект**
Разреженный строй	Полн.	1	Да	Обмен реакциями
Ложись!	Реакция	1	Нет	Быстрое перемещение в укрытие
Перегруппировка	Полн.	2	Нет	Ускоренное передвижение
Перехватим огонь!	Реакция	2	Нет	Распределение попаданий одной атаки между несколькими бойцами
Окопаться!	Полн.	3	Да	Усиление укрытия
Форпост	Полн.	3	Да	Концентрация стрельбы по одной цели